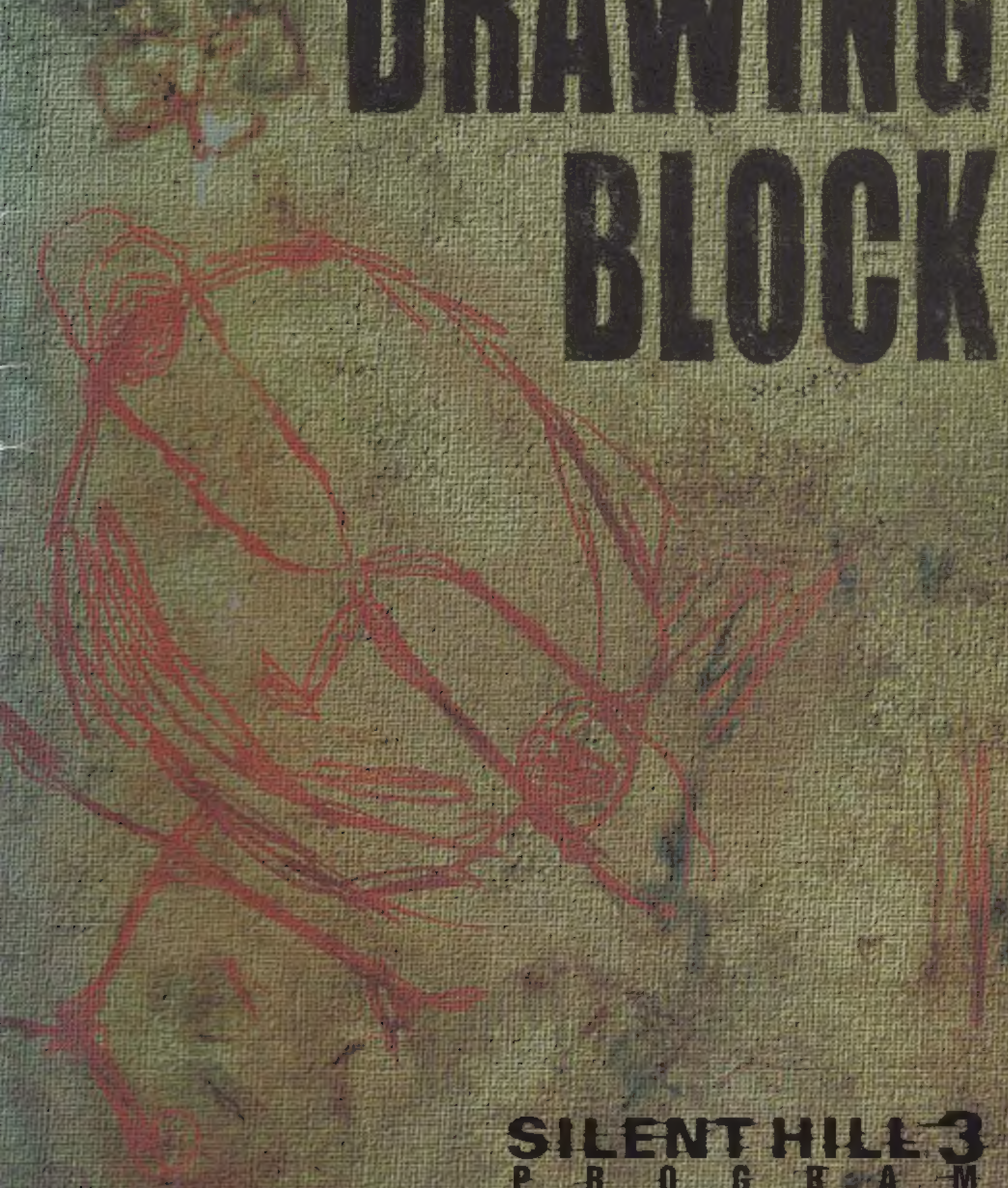
KONAMI

DRAWING BLOCK



SILENT HILL 3
PROGRAM



SILENT HILL 3 Prologue

「はいはい、わかってる　私も愛してるよ……父さん」
ヘザーは小さく微笑む。
電話口で交わされる他愛のない会話。
それはありきたりで穏やかな日常の光景だった。
その日常が断ち切られることを、想像することもなく。

不意に、何の前触れもなく、理由もわからぬままにそれは訪れる。
その平凡な幸せが、失われる。
悪夢に侵食されたように世界は変貌し……ヘザーはその中に取り込まれてしまう。
休日のショッピングモールを満たしていた幸福なざわめきは、陰湿な沈黙にかわり、
聞こえてくるのは異形の生物の足音だけ。
何が起こったのか……聞きたくても、答えてくれる人はいない。

孤独な狂気の世界に取り残されたヘザーには、
逃げ出すことしかできなかった。どこに行けばいいのか、
それすらもわからずに、生きるため……
襲いかかってくる怪物を殺すための拳銃を握りしめて……。

「始まりを
迎えようとしている
人々が失われた
楽園を取り戻すために」



私に何を思い出せというの？

Heather
【ヘザー】

主人公である17歳の少女。休日を利用して買い物に訪れたショッピングモールで、悪夢のような世界へと足を踏み入れてしまうことになる。性格として大人びたところがあり、活発だが生意気。やや乱暴なところがあり、他人に対しての遠慮はない。誤解されやすいようだが、本当は優しい心を持っている。感情の起伏が激しく、怒りっぽくもあり泣き虫でもある。父親を慕っており、ショッピングモールでの買い物の帰りには、わざわざ電話を入れている。理由は明らかではないが、宗教（神）に対して嫌悪感を抱いている。

孤独と恐怖、闇に包まれた世界に足を踏み入れるも、元の世界へ戻るため銃を撃ち、異形のものを屠る。一見すると、どこにでもいるような少女だが、なぜ彼女が異世界へと招かれたのか、その理由が解明されていく。







Okay, I will. I love you too, dad.

はいはい、わかってる。私も愛してる、父さん



Claudia
【クローディア】

神秘的な雰囲気を持つ、謎の女性。ヘザーが異世界と化したショッピングモールで、初めて出会う人物だ。年齢は30歳前後で、ブロンドのロングヘアーと黒い服の暗い雰囲気を持つ。

なぜかヘザーのことを知っているようで、ヘザーの問いに対して助言ともつかぬ謎の言葉を残し、立ち去ってしまう。彼女が何者なのか、異世界や異形のモノについて知っているのか、すべては謎であるが、ヘザーと共にこの物語のキーを握る人物かもしれない。





They've come to withness the biginning. The rebirth of paradise'despoiled by mankind

1a



始まりを迎えようとしている。
人々が失われた楽園を取り戻すために。

Douglas
【ダグラス】

There's someone that wants to meet you
君に会って欲しい人がいるんだ

元刑事の、初老の私立探偵。探偵と言っても、殺人事件を解決するような華やかな探偵ではなく、失踪者の捜索や素行調査などの地味な仕事を主にしている。十年前に刑事を退職し、妻とも離婚しているため家族はいない。現在はクローディアの依頼でヘザーを探している。優しく穏やかな性格だが、責任感を持つ。一度決めたことは、危険を顧みずに突き進む頑固さも持っている。良い意味でも悪い意味でも普通の人で、普通の人間としての弱さを持っている。ショッピングモールでヘザーの前に現れるダグラスは、はたしてヘザーの仲間なのか、それとも敵なのだろうか?







The name's Vincent. Don't Forget it, OK?
ヴィンセントだ。覚えておいてくれ。
君の味方だ。

Vincent
【ヴィンセント】



味方であるような素振りでヘザーに接触してくる20代半ばの青年。ヘザーに対してアドバイスを与えていくが、どこか裏があるような感じを残す。尊大で勿体ぶった口調で話すが、自分がバカにされるようなことがあると、態度を豹変させ攻撃的になる。性格は自分勝手で利己主義、臆病で卑屈、しかし極悪人ではない。正体が不明であることも不信感を募らせる一端でもある。クローディアと敵対しているようだが、どちらを信頼すれば良いのかは判断に悩むことだろう。

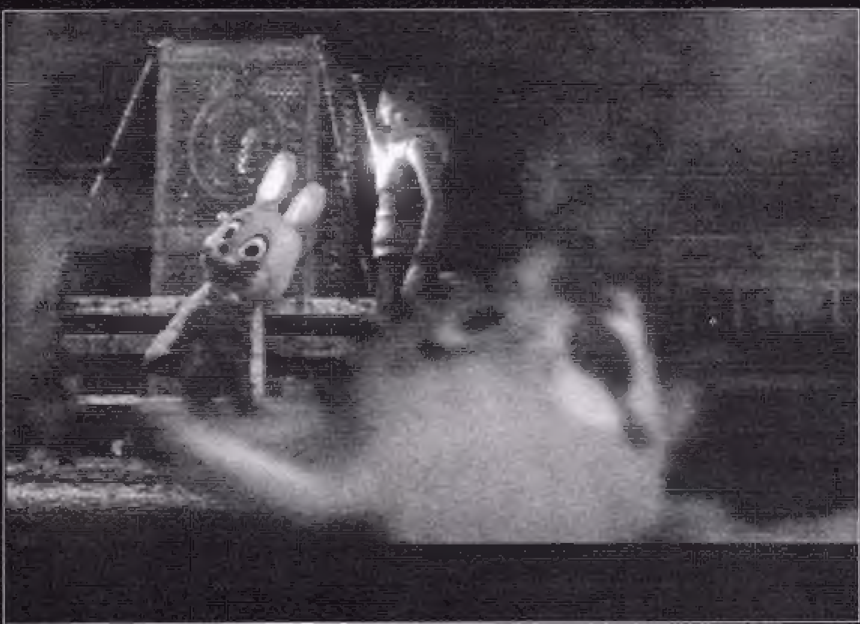
Introduction

シリーズ300万本の大ヒット最新作

闇、自分の手すら見ることができない漆黒の暗闇。文明が発達した現在、そのような闇はほとんどない。道を照らす街灯、店を飾る煌くネオン、食卓を明るく照らす電灯。世界は光りに包まれ、一寸先も見とおせない暗闇は、望まなければ体験できない。それは人の記憶の奥底に眠る、暗闇に対する恐怖からくるのかもしれない。人は暗闇を払拭するため火を起こし、光を作り出した。闇は人に恐怖を与える。その闇の恐怖を存分に体験できる人気ホラーゲームシリーズ最新作が満を持して登場だ。今までの作品では主人公は男性だったが、今作では一変して少女に。襲い来るクリーチャーとの熾烈な戦いを繰り広げながら、少しずつ謎を解き明かしていく。シリーズを重ねるごとに高まるリドル（謎解き）の難易度、そして恐怖。叙述的な文章から単なる落書きまで、さまざまな場面で登場する脈略のない文章。その中に謎を解き明かす鍵が隠されているのだ。そして今作でもPS2のスペックをギリギリまで使用した最高峰の美麗なグラフィックは、ときには心奪い、ときには心の底から恐怖を抱かせる。もちろん初心者やアクションゲームが苦手な人のための難易度設定など、こまやかな心配りも忘れてはいない。



独特な世界観と緻密なデザイン



シリーズ通して登場するサイレントヒルという名の町。通りがあり、店があり、まるで人々がそこに住んでいるかのように錯覚してしまうほど、細部まで創りこまれている。お店の中に入ってみると、さらに驚かされる。例えば本屋では売れ筋の商品だろうか、きらびやかなポップで人々の目を引き、本棚にもぎっしりと本が詰まっている。ゲームではあるが、サイレントヒルという町が実在してもおかしくないと感じられるほどだ。今作も、そのサイレントヒルを舞台に物語は進んでいくことになる（序盤は違うが）。そして、シリーズの特徴とも言える裏の世界。そこは、町並みや建物は同じだが、人間を拒むような異質な空間になっている。裏の世界では常に暗闇が支配し、霧に閉ざされている。そして、その世界を支配しているのは霧、闇、そしてクリーチャーたちだ。クリーチャーは完全な怪物ではなく、どこかに人としての面影を残しているデザインで、見るものに恐怖と嫌悪感を植え付ける。そしてグラフィックス関係で忘れてはならないのが人物だ。表情やしぐさは緻密なプログラムによりリアルに表現され、眉間のシワや喋るときの口の動きなど、こまかな所までしっかりと作りこまれている。プレイするときは注目してみよう。





Story of SILENT HILL 3

そこは、見たことがない遊園地のようだった。正確には遊園地があるはずの場所。アトラクションは朽ち果て、まるで血の跡のようなどす黒い錆が浮いていた。子供はおろか[illegible]。なぜここにいるのか、少女は見当もつかずさまよい歩くうちに、ジェットコースターのあるエリアに到着した。そこで少女は初めて動く生き物に遭遇する。いや、生き物といって良いのかも分からない奇妙な姿をしたモノ。そのモノは少女を見つけるといきなり飛びかかってきた。すべてが現実味を帯びている悪夢、逃げても逃げても決して覚めることがない悪夢。いつのまにか夢の中で気を失った少女は現実で目を覚ます――

目覚めた少女、ヘザーは休日を利用してショッピングセンターに買い物に来ていたことを思い出す。先ほどの悪夢とはまるで正反対の、平穏な町並み。悪夢を振り切るようにカフェの席を立ち、父親へと帰宅の電話をかける。いつもと同じ、何も変わらないはずの今日、そして明日。しかし、悪夢は音も立てずヘザーの背後に迫っていた。



勇気は敢行することで増し
恐怖は逡巡することで増す。

プブリウス・シルス

SILENT HILL 3 Playing Guide

「サイレントヒル3」の、ゲームの基本から今までの作品との相違点などを紹介していく。
シリーズを通してプレイしている人も、一度目を通しておくと良いだろう。ヘザーが生き残る道はここから始まる――。

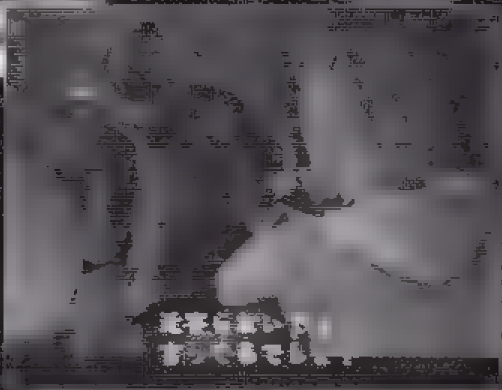
眼前に拡がる異世界 そしてクリーチャー

ゲームは悪夢を経て、ヘザーがショッピングモールから自宅へと帰ろうとする何気ない、日常の風景から始まる。父親に帰宅が遅れる旨を告げ、外へ出ようとするヘザーを一人の男が呼びとめる。「私はダグラス・カートランド」男はそう名乗り、ヘザーに会って欲しい人がいると近づいてきた。不信に思ったヘザーはトイレから逃走を試みる。しかし、そこはすでに異世界への入口と化していた。見たことがない紋章、人気のない店。さまよい歩くうちに、ヘザーはブティックで得体の知れないクリーチャーと遭遇してしまう。床に落ちていたハンドガンを握り、異様な姿をしたクリーチャーにありったけの弾丸を撃ちこむ。崩れ落ちるクリーチャー、恐怖に顔を歪めるヘザー。悪夢は夢ではなく現実として襲いかかってきたのだ。

今作でも表の世界、裏の世界が存在し、同じステージでも雰囲気や攻略が異なる。表の世界では行き来できた場所も、裏の世界では通行不可になっている場所もある。暗闇から襲いくるクリーチャーをかわし、先へ進むしか助かるすべはないのだ。



ダグラスから逃げるべくトイレに入ると、[illegible]トイレだが、1ヵ所だけ、壁に描かれた紋章が目に付く。はたしてこの紋章の持つ意味は、そして誰が描いたのか？ [illegible]つ現実から逸脱していく世界の中、ヘザーは生き残ることができるのだろうか。



人気の無くなったショッピングモールをさまよううちに、ヘザーはブティックで異様な姿をしたクリーチャーに襲われてしまう。とっさに落ちていたハンドガンで応戦し、これを倒すが、[illegible]

難解なリドルを解き進める

なぜヘザーはこの異世界へと来てしまったのか？ 襲い来る異形のモノはいったい？ そして謎の言葉を残していくクローディア……。すべての問題に対する答えを得るためには、さまざまなリドル（謎かけ）を解き、先へ進まなければならない。場合によってはリドルを解かないことには、ストーリーが展開しない場合もある。難解なリドルも多く、答えを見つけることが難しいこともあるが、ヒントは必ずどこかに存在している。それは抽象的な表現かもしれない。壁に書かれた落書きの場合もある。もしかしたら拾ったアイテムの中に、重要な鍵があるかもしれない。どこにヒントが隠されているかわからないので、移動できる場所はすみからすみまで調べることが重要だ。またステータス画面で"memo"を見ることで、重要なテキストを再び見ることができる。忘れていたことや、見逃していることがあるかもしれないのでチェックを忘れないように心がけよう。どうしても先へ進めない人は、リドルレベルを下げてプレイしてみるとよいだろう。



ゲームにはさまざまなリドルが登場する。ただし、リドルの問題と答えが同じ場所にあるとは限らない。行き詰まったらステータス画面のmemoを見直して、ヒントになるものがないか確認してみよう。



[illegible]の子の下に[illegible]できない。[illegible]ことができる。

ヘザーを襲うクリーチャーたち

[illegible]も重要。武器と相手の[illegible]だけでなく、攻撃中に[illegible]される危険も[illegible]する。ただし無理に[illegible]ようとすると[illegible]こともあるので、慣れないうちは[illegible]いくこともお勧めする。



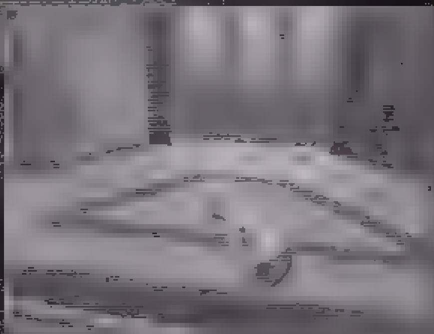
ヘザーの攻撃方法は、持っている武器によって変化する。また、[illegible]方向キーとの組み合わせによっても変化するので、手に入れた武器はいろいろと試してみよう。[illegible]



ヘザーの体調には常に注意すること

ヘザーには、数値では表示されないコンディション[illegible]を受けることに体力は減っていき、[illegible]の体力がどれくらいあるのか、数字では見ることはでき[illegible]や、メニュー画面で判断することができる。体力が減る[illegible]の変化はないが、コントローラの振動や、メニュー画面に表示され[illegible]色が変化する。[illegible]につれて危険な状態になっていることを示している。[illegible]によって失われた体力は、アイテムを使用することで回復できる。[illegible]ゲーム中に登場するアイテムの数は決まっているので、[illegible]使いどころが非常に重要となるのだ。

[illegible]



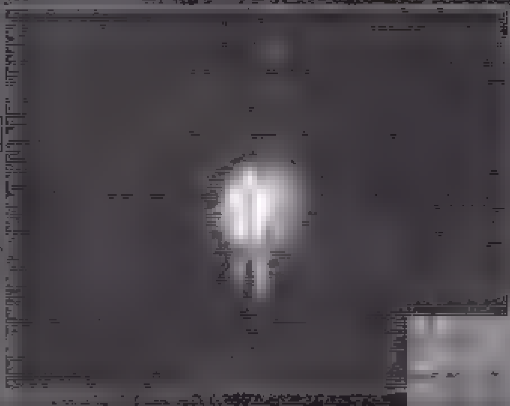
[illegible]

闇を切り裂く光 危険を知らせるノイズ

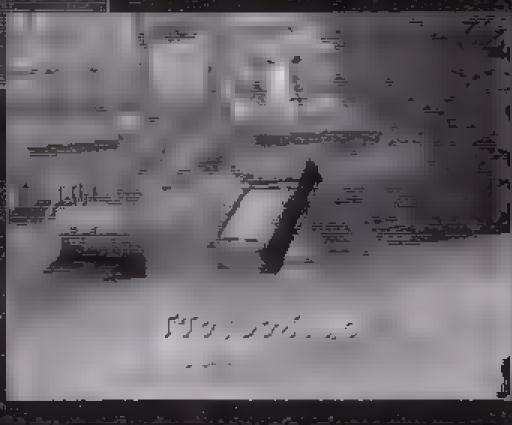
サイレントヒルシリーズをプレイしている人ならおなじ[illegible]ライトとラジオが今作にも登場する。もちろん機能や役割[illegible]じで、ライトは暗闇を照らすアイテムで、ラジオは敵の接近[illegible]えてくれる。裏の世界では闇が町を支配しており、ライト無し[illegible]行動するのは危険というより無謀に近い。重要なアイテムの[illegible]見や、敵の位置の把握などができず、危険度は飛躍的に増す。しかし、ライトをつけることによってヘザーは敵の位置を把握できるが、逆に敵もヘザーの位置を知ってしまう。常にライトを付けておくことは、敵に襲ってくれと言っているようなものだ。場合によっては暗闇を手探りで進むことも必要になる。

ラジオはノイズによって敵の位置をヘザーに教えてくれる重要なアイテム。耳を澄ませて、ラジオの音に集中すれば、敵のいる方向や距離がある程度わかる。またノイズの種類によって敵の種類、敵の状態も知ることができるので、慣れてきたら聞き分けてみよう。

どちらのアイテムも序盤で手に入るので見逃さないように。

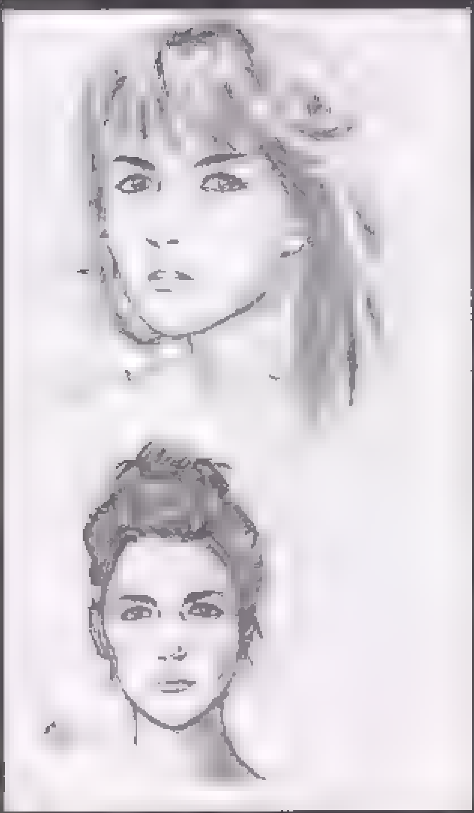


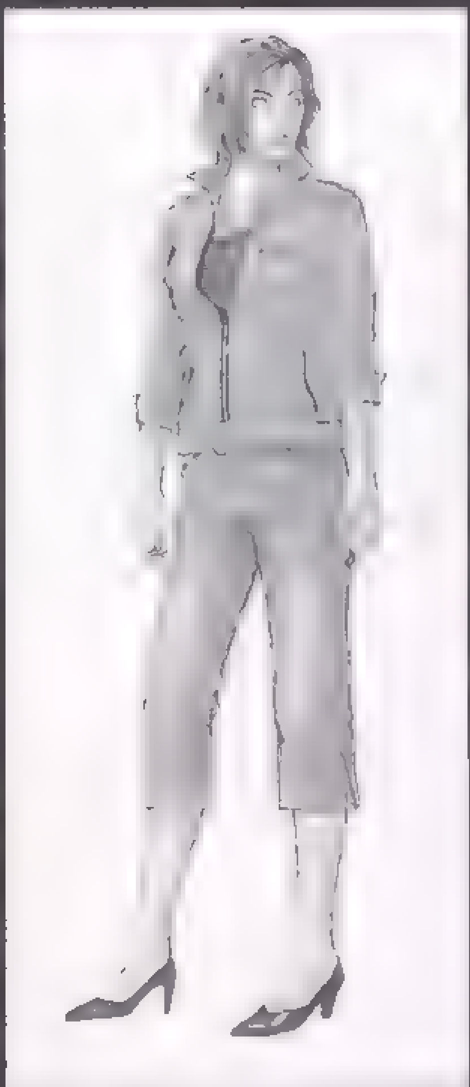
[illegible]



[illegible]

Rough sketch









Heather

Claudia

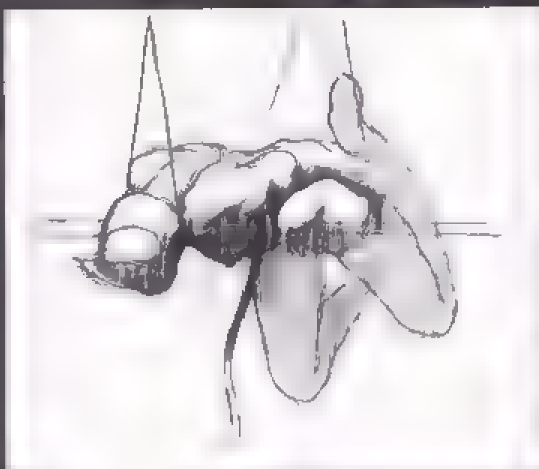


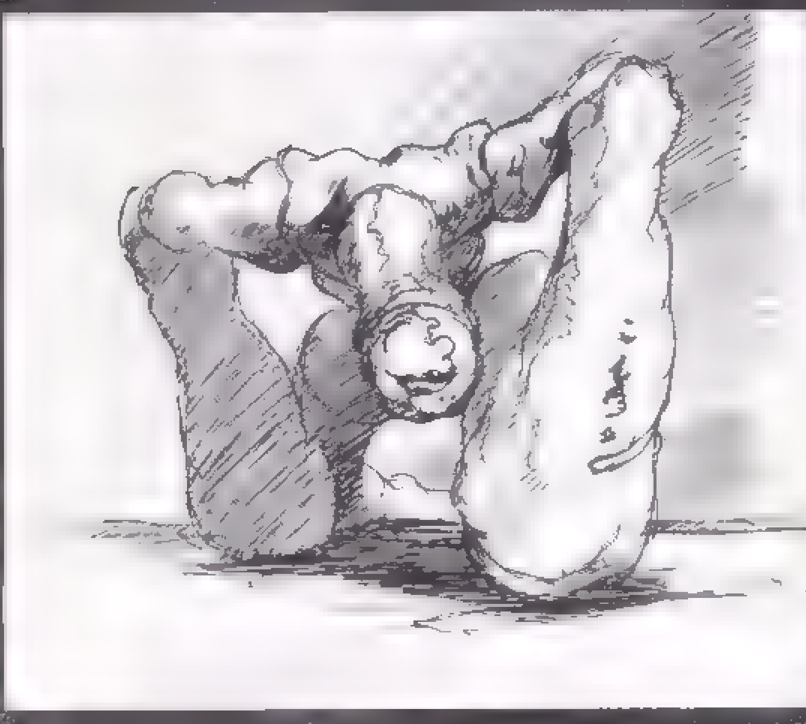
Douglas

Vincent



Creatures







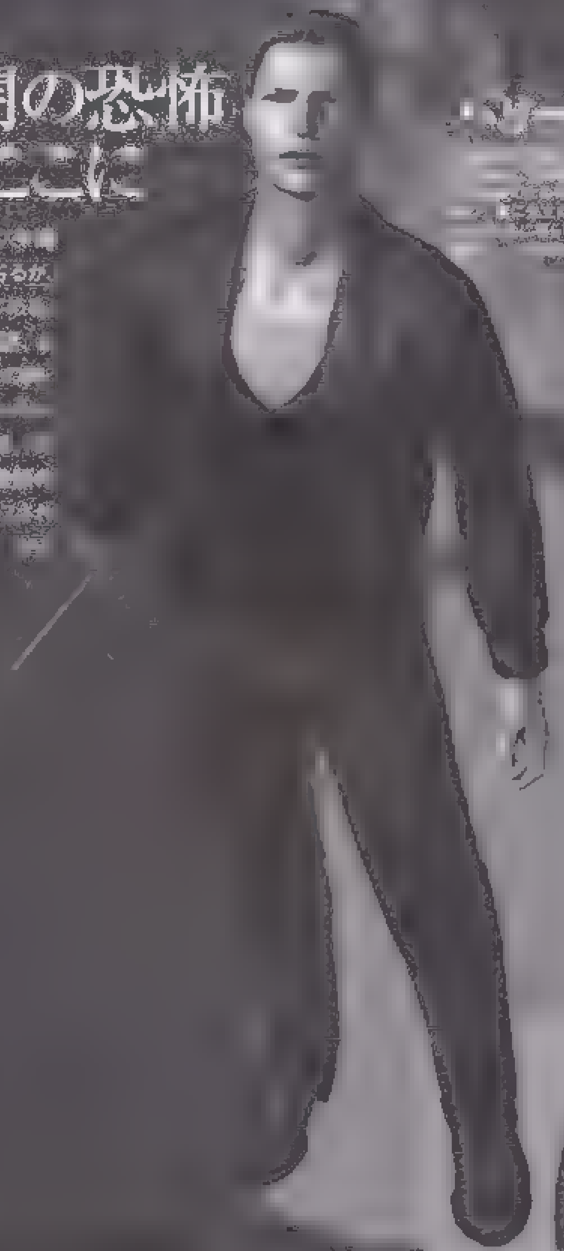
SILENT HILL

History of SILENTHILL

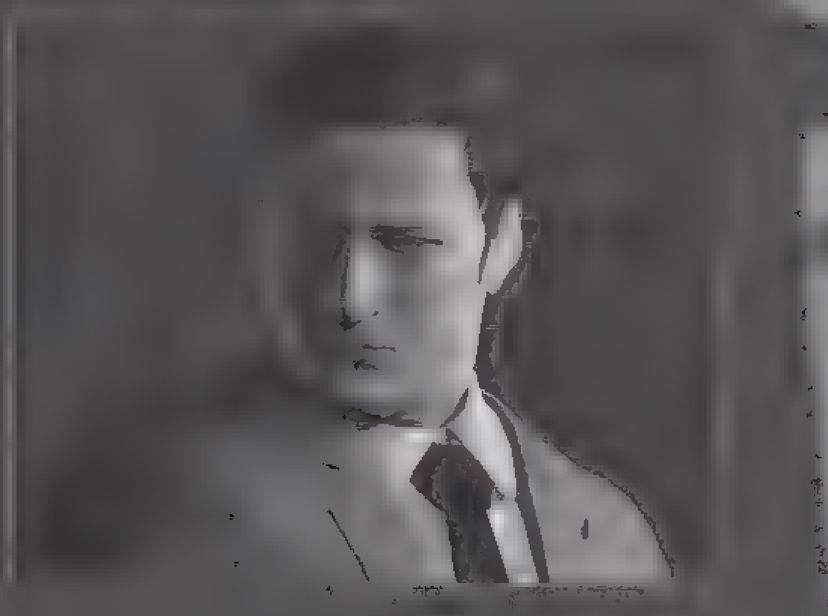
全てを飲み込む闇の恐怖 シリーズの原点がここに

作品は、さすがに現行のハードの作品と比べると若干劣るが、

レントヒル」もゲームボーイアドバンスで発売されている。



マイケル・カウフマン



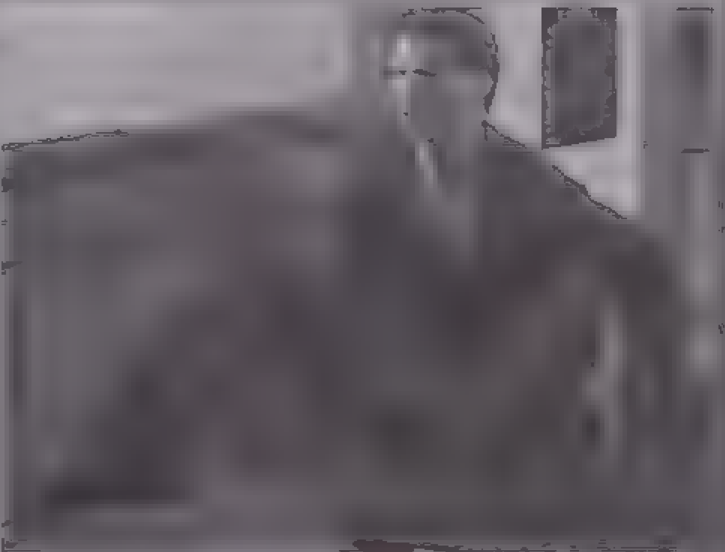


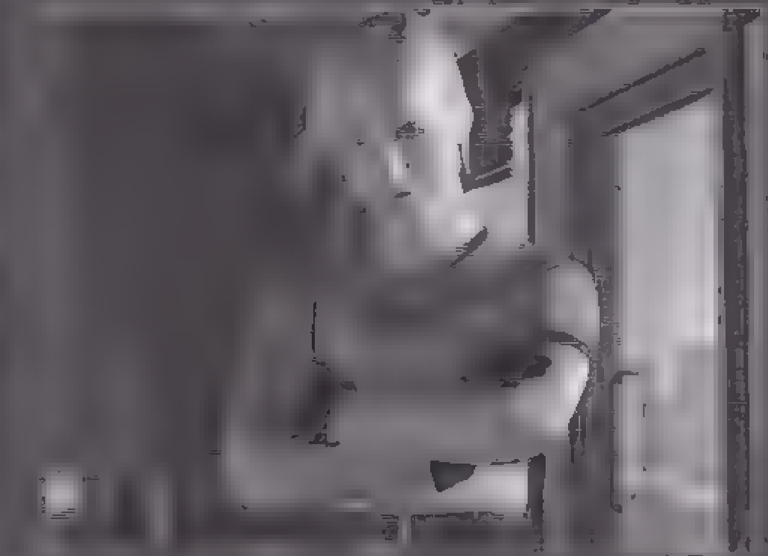
消えた娘をさがすべく
闇につつまれたサイレントヒルへ

[illegible]

[illegible]いたときには人ではない、怪物[illegible]わけもわからず逃げる[illegible]、つい[illegible][illegible]査すべくやってきていた[illegible]ェリルを捜すため、ハリ[illegible]、学校でハリーを待ちう[illegible]謎解き、そして異世界であ[illegible]ながら何かが違う、異質な[illegible]った。怪物の襲撃をかい[illegible]ハリーは、繁華街へと足[illegible]会では謎の女性ダリア[illegible]

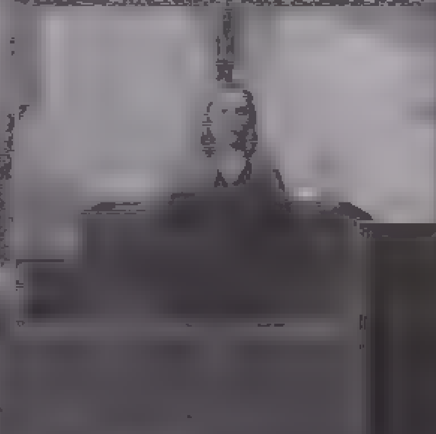
[illegible]から得た情報。すべてを考慮し、ハリーはリゾート街の遊園地へと向う。遊園地ではシビルが何者[illegible]アレッサがハリーの目の前に現れる。すべての謎を解くために、ハリーはアレッサを追って異世界へと足を踏み入れる。そこでハリーは、ダリアの口から神の復活の儀式のことを告げられる。アレッサに現れる異変、そして決戦のときをむかえることになる。ハリーは激戦の末、戦いに勝利する。異世界が崩壊し、再び普通の世界へ戻ってきたハリー。悪夢のような出来事の終焉であった。



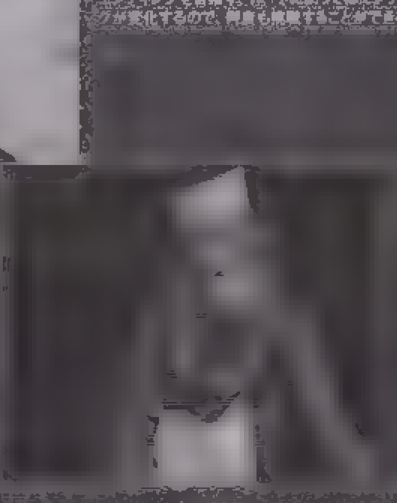


[illegible]

シビルの視点でより深く
サイレントヒルを楽しむ事ができる



[illegible]いくつもある分岐の中から最善のものを選びエンディングを目指す。ルートによってはエンディングが変化するので、何度も挑戦することができる



[illegible]する人物や、ベースとなる物語はプレイステーション版とほぼ同じ。新たなリドルも登場しているので、プレイステーション版をプレイしている人でも楽しめる内容になっている。

SILENT HILL 2

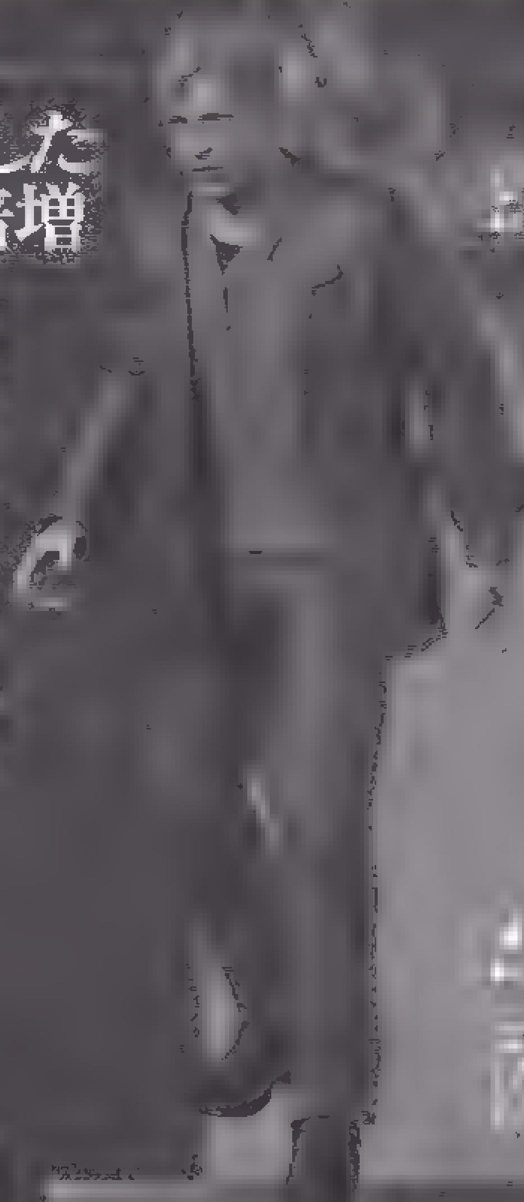
History of SILENTHILL

大幅にパワーアップしたグラフィックで恐怖倍増

…一般とはかけ離れている。

…とは相当難しい。

…いる。



ジェイムス

マリア

ローラ

…ムスの前に現れては、好き勝手な行動をして去っていく謎の少女。実は…

…知ることになる。





亡き妻からの手紙に誘われ サイレントヒルを訪れるジェイムス

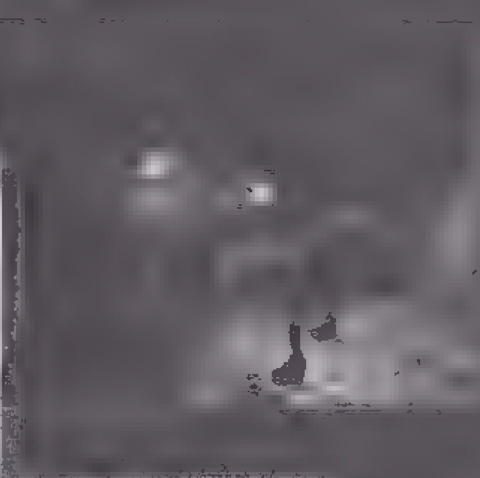
[illegible]

[illegible] 謎の少女 [illegible] かたなくローズウォータ [illegible] リング場、そして口 [illegible] へと移動を続ける。しかし [illegible] 天井からぶら下がり攻撃 [illegible] うが、マリアとは離れ [illegible] と再び出会ってしまう。 [illegible] 界は一変し、異世界へ [illegible]

[illegible] ようやくマリアとの再開を果たしたジ [illegible] リアと離れ離れになってしまう。 [illegible] 人病院から出たジェイムスは、町の資料館へと足を向ける。資料館では、おぞましい刑務所があることを発見する。そして、刑務所で襲われたはずのマリアに再会す [illegible] 。マリアを助けるため奔走するが、助け出したときには既に息絶えていた後だった。真実を求め、最後に見ったホテルへと移動する。そして、驚愕の真実を知ることになるジェイムス。メアリーの死の真実、アンジェラの失踪、そして、死んだはずのマリアの三度目の死。すべてを乗り越えた先に、 [illegible] 撃の再会が待っていた。死闘を乗り越え、悲劇の幕は下ろされるのであった。

[illegible] くるクリーチャーと戦うジェイムス。 [illegible] つながる[illegible]と、さまざまな[illegible]を [illegible] いプレッシャーを[illegible]





[illegible] ジェイムスにとって不利な行動を取る彼女の [illegible]

SILENT HILL 2

[illegible]

マリア編が追加された サイレントヒル2最終章！



[illegible]

Blood of SILENT HILL

サイレントヒルシリーズの血脈

随所に現れるコンセプトやシステム、人物相関などを、シリーズで比較して「SH3」との関連性を比較してみる。気付かないようなところで「SH1」や「SH2」との関連が発見できるかもしれない。

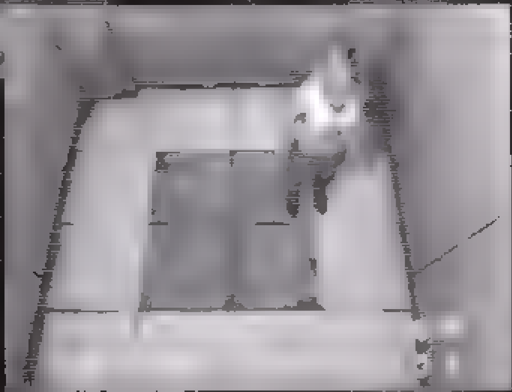
登場するアイテムとクリーチャー

サイレントヒルの独自のゲーム性と恐怖の演出という意味で、ライトとラジオ、この二つのアイテムが挙げられる。『サイレントヒル』から『3』まで、共通して登場しているアイテムで、ライトはもちろん暗闇を照らすことができる。特に裏世界は暗く、道も分からなければアイテムも見つけられない。しかしライトをつけることによって周囲を明るく照らし、敵の存在も把握できる。しかしそれは、敵にとっても同じことで、ライトをつけていると敵に発見されやすくなってしまう。このアンビバレンツな部分も、システムとして共通。そして敵の存在を知らせるラジオ。ラジオはノイズを発することで敵の有無を知ることができる。さらに『3』からは敵の種類、距離、方向、ステータスを把握できる。先の見えない曲がり角など、視界に頼っていては生き残れない。

そして登場する敵に注目したい。大半のクリーチャーが、身近な動物や人を想起させるシルエットで、しかも恐怖や嫌悪感をもよおすデザインだ。しかし、ただ怖いだけではなく、それぞれが『サイレントヒル』という作品のテーマを内包、暗喩している点にも注目したい。



暗闇は[illegible]以上にプレッシャー[illegible]は、あらゆる行動に支障をきたす。[illegible]ライトの入手はクリアへの必須条件[illegible]灯させていることは[illegible]行動[illegible]クリア[illegible]

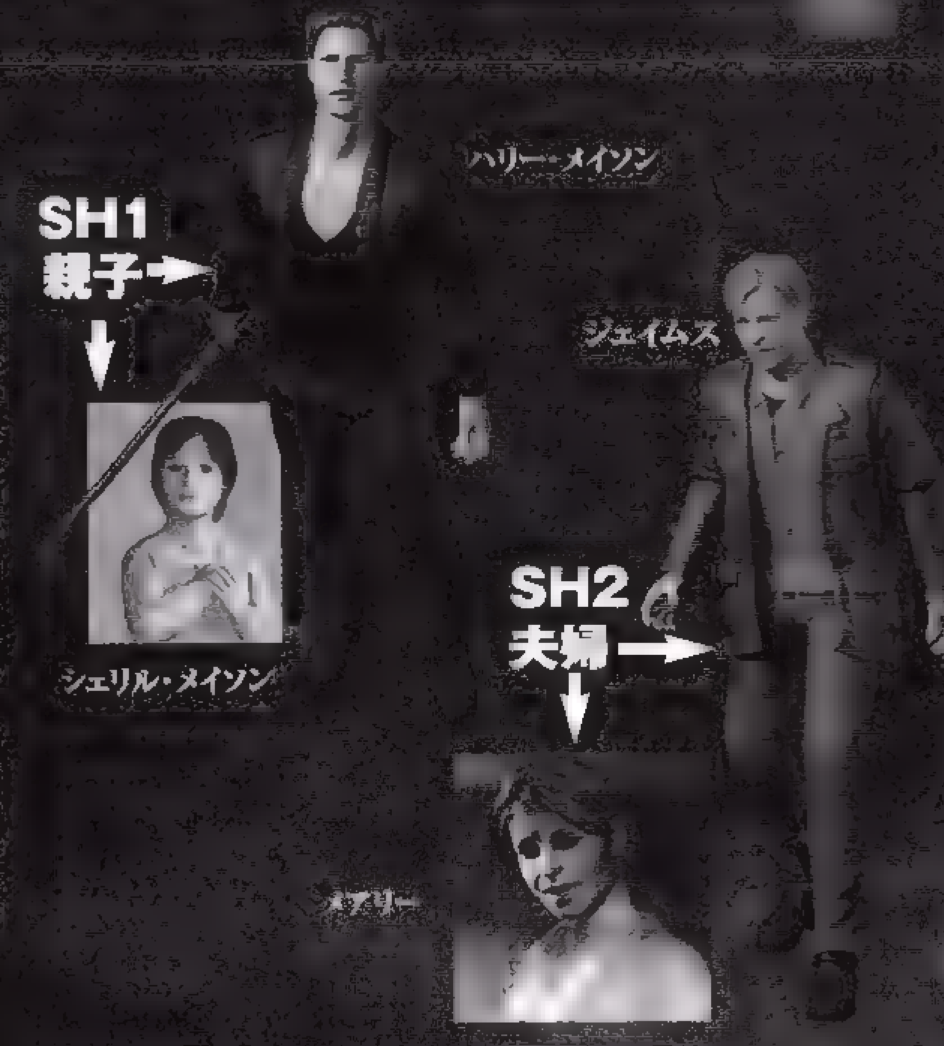


ラジオは比較的序盤で手に入る。とくに『サイレントヒル』ではシビルと会うカフェで手に入る。音なので画面写真では分からないが、ゲームを進める上では非常に重要。視覚だけでなく、聴覚も駆使して戦わなければ生き残ることは難しい。プレイするときは静かな環境、もしくはヘッドフォンを是非使用して欲しい。

主人公と主要人物

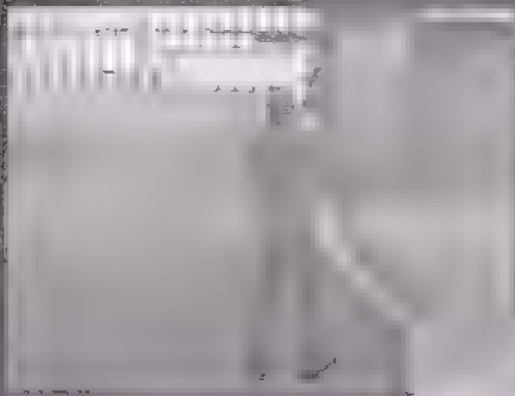
そして登場する人物同士の関係も、シリーズ通して関連がうかがえる。『サイレントヒル』では主人公ハリーは妻を亡くしている。そして、離れ離れになってしまった娘を捜す。『サイレントヒル2』では主人公ジェイムスは、やはり妻を亡くしている。そして他界した妻から手紙が届き、その内容を確かめるべく遠く離れたサイレントヒルへとやってくる。共通する事項は最愛の人を亡くしている。そして何らかの理由でサイレントヒルに留まり、外に出られない。では『サイレントヒル3』ではどうだろうか？ ヘザーは女性で未婚である。つまり妻や夫を亡くしているわけではない。しかし最愛の人物としてヘザーの父親が上げられる。彼女は買い物の帰りに、わざわざ父親に電話をかけるほど、父親を慕っている。そして何らかの理由でサイレントヒルへ行くことになるが、それはプレイヤー自身の手で体験して欲しい。

次に上げるのはサブキャラクターの存在だ。『サイレントヒル』では謎の女性としてダリア・ギレスピーが、『サイレントヒル2』ではマリアやローラ、そして『サイレントヒル3』ではクローディアが登場する。どの人物も何かを隠し、そして主人公に近づいてくる。また、マイケル・カウフマンとヴィンセントは非常に良く似た役割をしているといえる。人間関係が紡ぎ出す物語にも注目して欲しい。

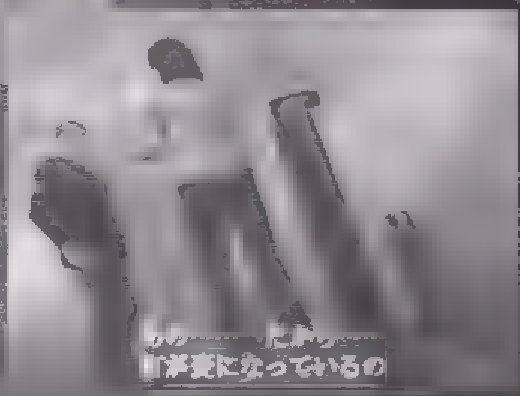


舞台となるサイレントヒル

をプレイしておくことをお勧めする。



SH1



SH2

[illegible]ここが「1」ではクリフ一帯街の一角になっている。

人物相関

イメージ的関連と書くと難しく感じるかもしれない。[illegible]は受け取り側によって幾通りも解釈が可能だからだ。[illegible]イメージとは、画面の演出や人物関連のことだ。たとえばシリ[illegible]

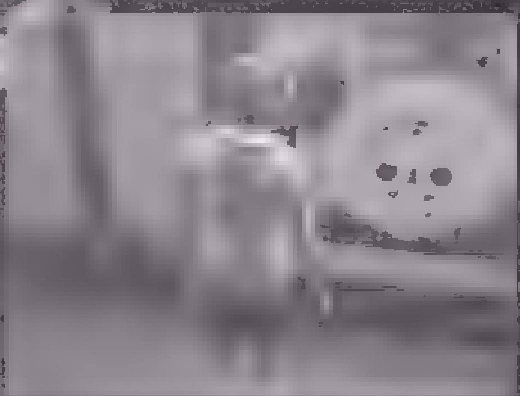
[illegible]いる。特に金網や血の跡は、サイレントヒルシリーズをプレイし[illegible]

[illegible]は違えど関係や立場、性格など共通する部分も多い。そして[illegible]

[illegible]あるといえよう。



SH1



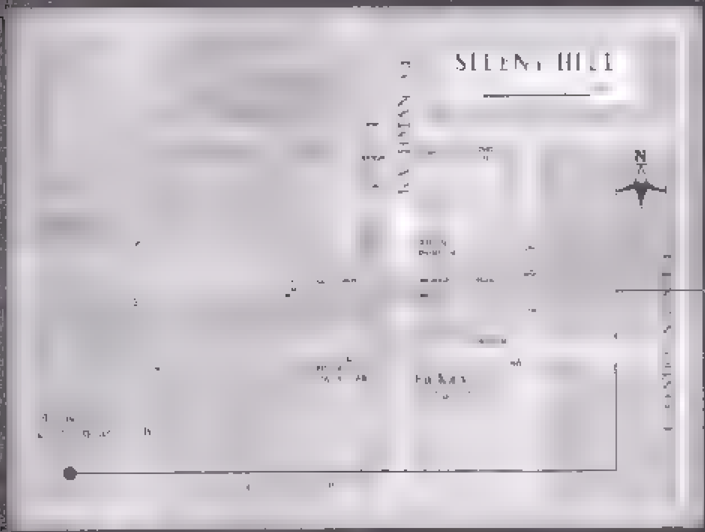
SH3

全編にちりばめられた伏線、そして謎。

SILENT HILL SERIES Playing Guide

それぞれのサイレントヒル

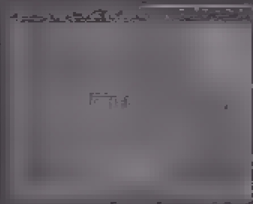
サイレントヒル



住宅街

[illegible]住宅街は、サイレントヒルに住む人たちの家がならんでいる。きっちりと区画整分された街は、本来ならば見通しもよく、きれいな街だろうと推測される。また、人が生活するために必要な食料品を売る店やコンビニも存在している。そして、住宅街の南には、ミッドウィッチエレメンタリースクールがあり、多くの子供たちが通っていた。

ミドウィッチエレメンタリースクール

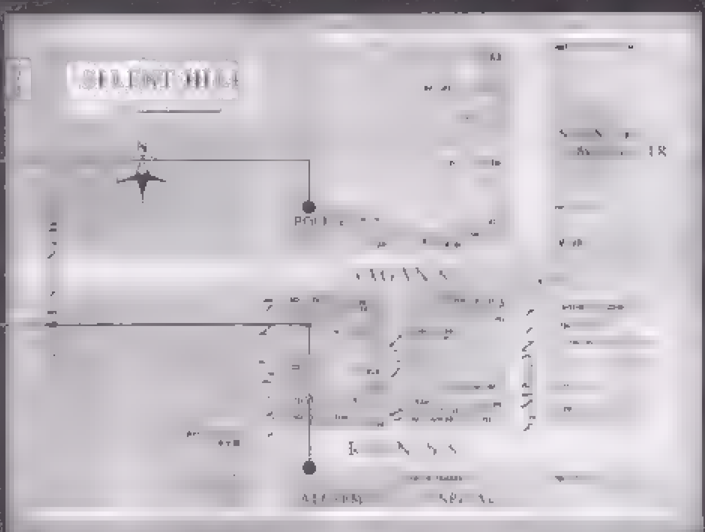


[illegible]の子供が通う学校[illegible]

警察署

[illegible]





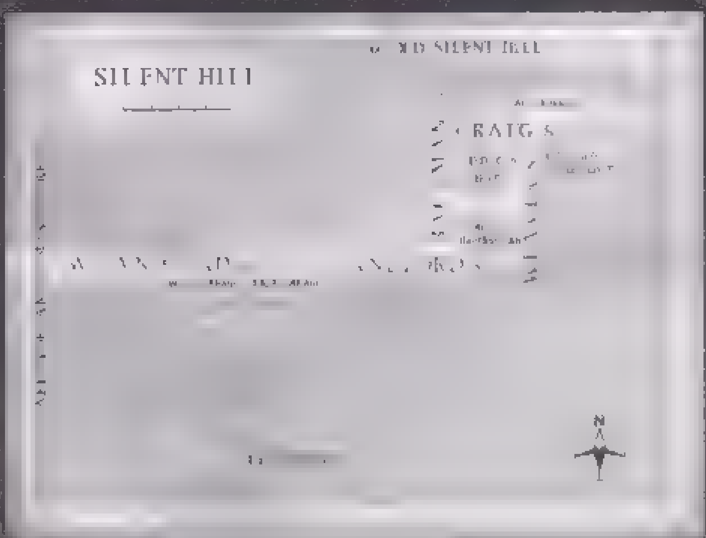
繁華街

さまざまな飲食店や店が並んでいる繁華街。人の流れが絶えず、街の中でもっとも賑やかなはずのこの地区も、異変の後は人はおろか、生き物の[illegible]が分断され、ハリーを街から逃さないようにしているようにも感じられる。ここには病院や警察署、ショッピングセンターなどが建ち並んでいる。

病院

[illegible]を癒し、健康を取り戻すはずの病院は、[illegible]その面影すら残していない。中には人を[illegible]、殺害することのみを目的としたナースが[illegible]。ハリーは[illegible]看護婦のリサと、医師のカウフマンと出会うことになる。この二人は物語りの中で重要な人物となる。





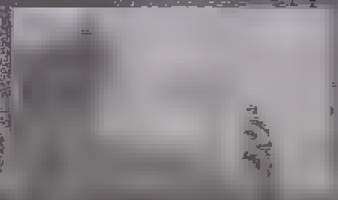
リゾート街

サイレントヒルの生命線とも言えるリゾート街。ここにはモーテルやバー、遊園地などがあり、観光客を呼び寄せていた。しかし既に異変が起きた後、ここを訪れる人間はなく、打ち寄せる湖畔の波が不自然に響いているだけだった。下水道を抜けた[illegible]

サイレントヒル2

亡き妻の手紙を受け取ったジェイムスは、サイレントヒルの南側に位置するサウスヴェイルに降り立つ。サウスヴェイルには住宅地のほか、病院や墓地などが存在する。また、サイレントヒルの街の歴史を展示する博物館もあり、リゾート街とは違った顔を持っ[illegible]

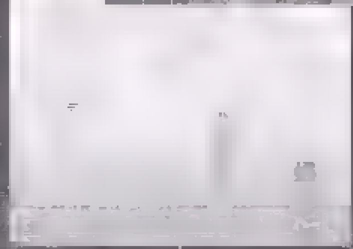
レイクビューホテル

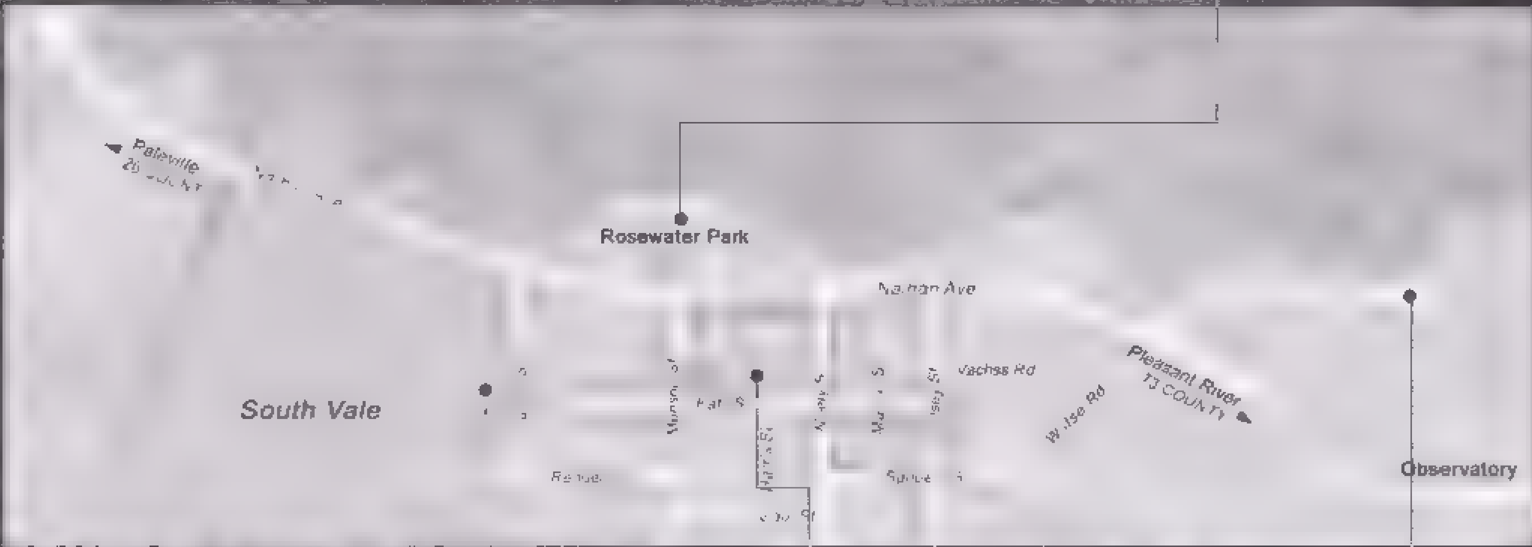




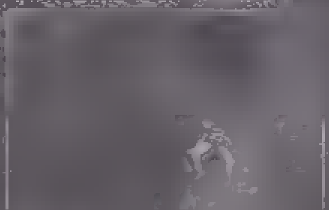
ローズウォーターパーク







ブルックヘイヴン病院

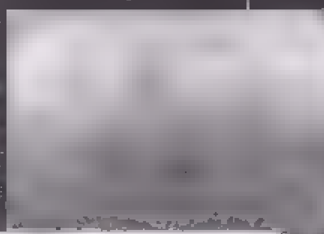


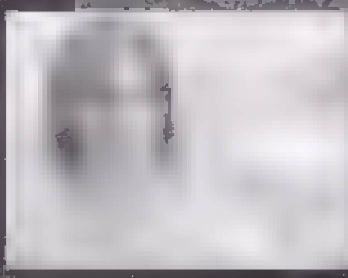


東・西アパート



墓[illegible]



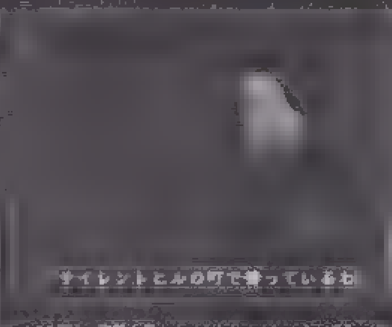


サイレントヒル3

[illegible]のだろうか。

[illegible]ち向かうべく自らサイレントヒルへ





[illegible]べての謎と、復讐を果たすべくサイレントヒルを彷徨うヘザ[illegible]
真実はこの街の中にある

Special Interview

山岡晃

Producer Akira Yamaoka

今までにないホラーゲームとして、ナンバーワンでありオンリーワンでありたいですね

―プロデューサーならではのご苦労はありますか?
サイレントヒルの目指す部分がマイノリティ（少数派）な部分なんですよ。それが逆に評価につながっている部分ではあるのですが。ただ評価を受けているだけでなく、一般的なユーザーに認知されたり、面白い作品であるとわかってもらう、そのマイノリティな部分とマジョリティの部分のギャップを埋めることが難しかったですね。作品の評価はマイノリティ、認知度としてはマジョリティという作品にすることですね。さらに国内だけでなく、海外レベルでの商品力なので、北米、欧州と市場があるのですが、それぞれの場所で、作品の捕らえ方がぜんぜん違うんです。それを自分なりに把握して、より多くのユーザーに楽しんでもらえるように努力しています

―全体を見たときに、最も力が入っている場所は?
サイレントヒルとしては、シリーズ最高の恐怖を目指して作りました。結果として国内外で高い評価を受けています。同時に映像的、音楽的、プログラム的に、我々にしかできないことを多数含んでいます。これはゲームをプレイしていただければわかると思いますが、こんな表現見たことない、こんな映像見たことない、といった驚きがあると思います。

―恐怖の判断はどのようになされていますか?
繰り返しプレイしていると恐怖って慣れてくるんですよね。だから一発目のインスピレーションは大事にしています。最初に怖いと感じたものは、繰り返しプレイすることで慣れてしまうかもしれないが、初めてプレイするユーザーは怖いと感じるだろう、と。

―「サイレントヒル3」はいつから作り始めましたか?
作ろうと思ったのは「サイレントヒル2」の制作末期ですね。ただそれは作ろうかなぁ、と思っただけで、実際作り始めたのは…いつだったけかな?（笑）

―クリア後のお楽しみは?
ありますね（笑）。今作はシリーズの中でも一番多いですね、種類は。犬シナリオのようなオマケもあるかもしれませんね（笑）。数が多いので、やり込める要素は多いですよ。

―ということは、すべてを出すにはかなりの苦労が?
そうですね、相当難しいと思いますよ。大和久のいじわるさが一番出てるところですし（笑）

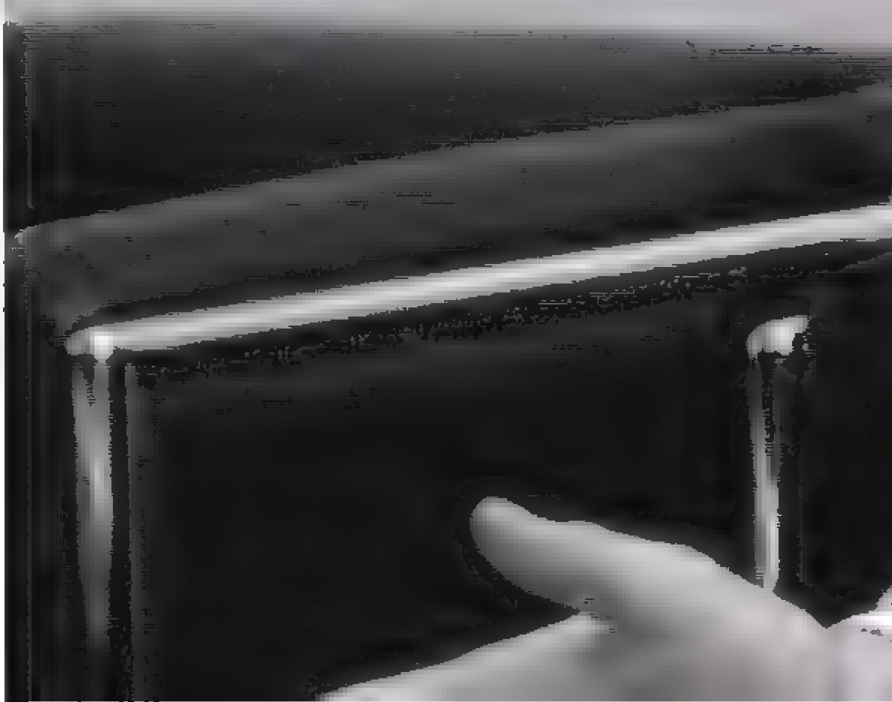
―好きなキャラクターは誰ですか?
ヘザー、かなぁ。最初は嫌いだったんですけどね。今までのサイレントヒルシリーズって、おっさんが主人公だったじゃないですか。それがユーザーにも感情移入しやすかったみたいなんです。それが突然女の子になって、自分でもなかなか馴染めなかった。ただ、最終的にゲームが完成し、プレイしてみると馴染むんです。話の流れ的にもゲーム性の部分にしても、ヘザーだったからよかったと感じました

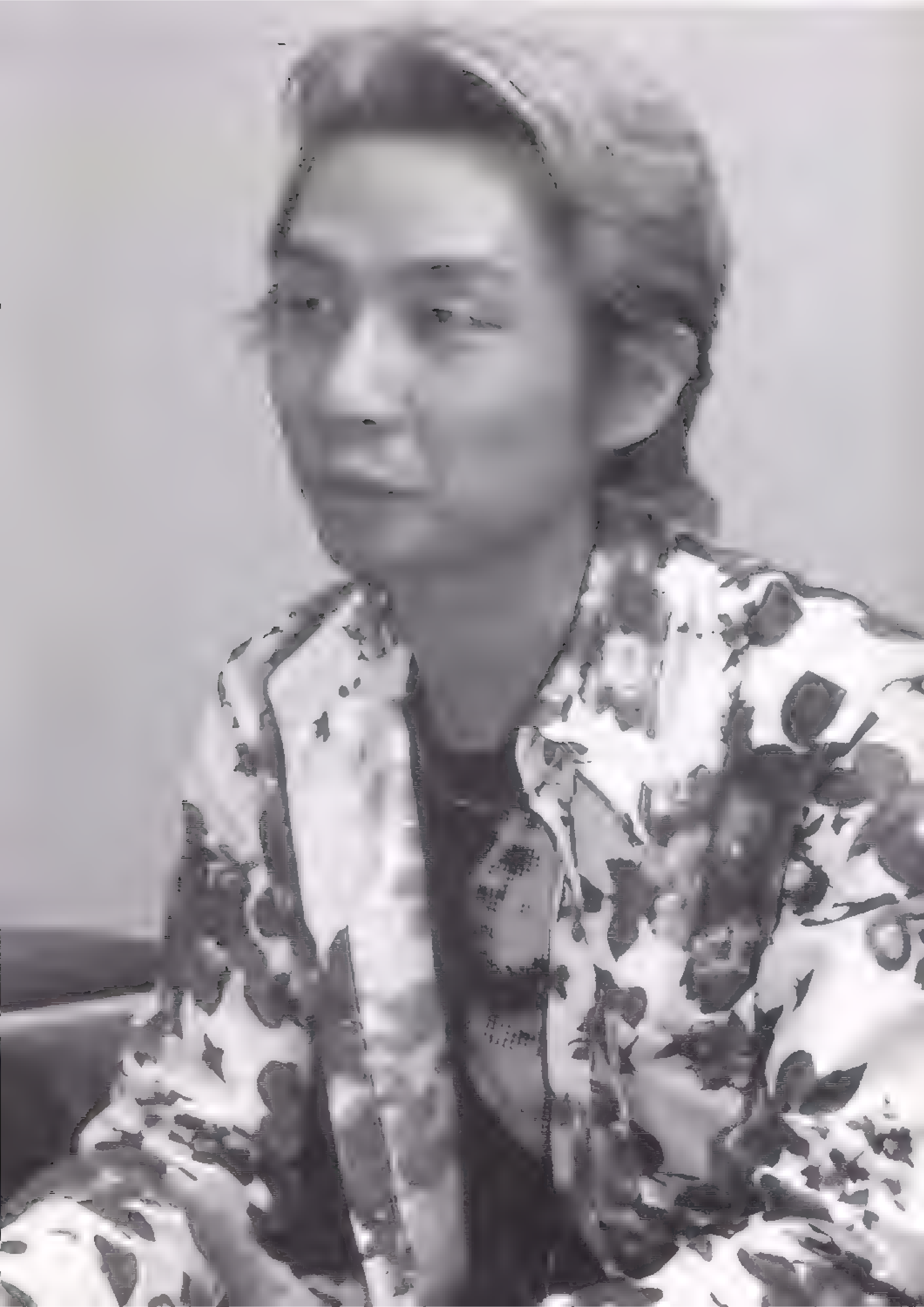
―ファンの方に一言お願いします
サイレントヒルは、作り手として非常に力をいれています。制作もシリーズを通して同じスタッフで作っています。そのスタッフの意気込みも感じて欲しいですね。

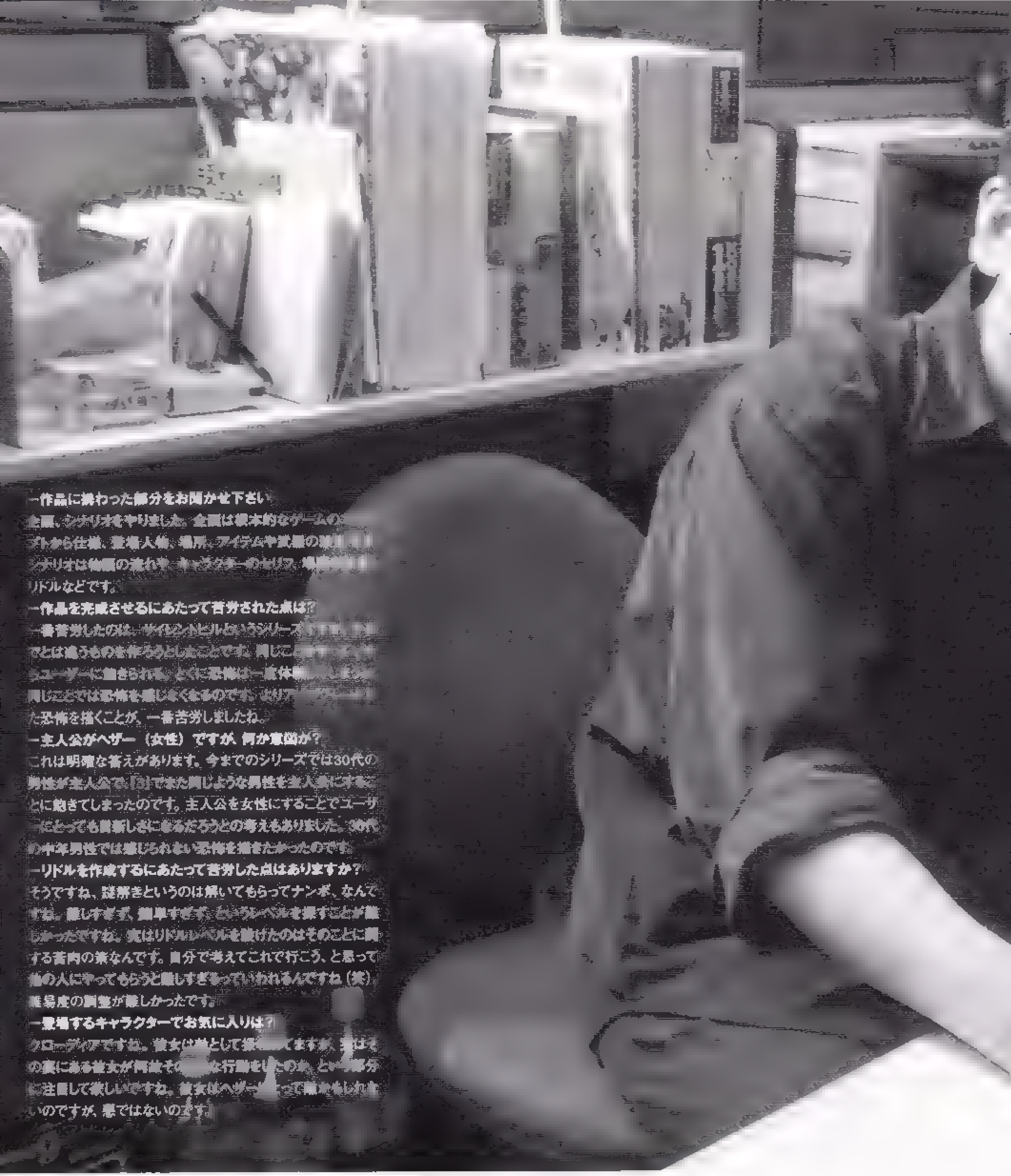
―ちなみに'4'は?
いや、ぜんぜん頭にないですね。まだ「3」ですし。ないとはいえないし、あるともいえない。ただ、プレイステーション3でやってみたいと感じることもありますね（笑）。

Profile 山岡晃プロフィール

Name 山岡晃（Akira Yamaoka） Birth 1968.2.6 Constellation 水瓶座 Blood B Works SILENT HILL, SILENT HILL 2, SILENT HILL 2 最期の詩 Art of SILENT HILL [illegible] BEAT MANIAシリーズ WINNING ELEVENシリーズ DDRシリーズ 他







—作品に携わった部分をお聞かせ下さい

企画、シナリオをやりました。企画は根本的なゲームの[illegible]プトから仕様、登場人物、場所、アイテムや武器の[illegible]。シナリオは物語の流れや、キャラクターのセリフ、[illegible]リドルなどです。

—作品を完成させるにあたって苦労された点は?

一番苦労したのは、サイレントヒルというシリーズ[illegible]でとは違うものを作ろうとしたことです。同じこ[illegible]らユーザーに飽きられる。とくに恐怖は一度体[illegible]同じことでは恐怖を感じなくなるのです。より[illegible]た恐怖を描くことが、一番苦労しましたね。

—主人公がヘザー（女性）ですが、何か意図が?

これは明確な答えがあります。今までのシリーズでは30代の男性が主人公で、『3』でまた同じような男性を主人公にすることに飽きてしまったのです。主人公を女性にすることでユーザーにとっても目新しさになるだろうとの考えもありました。30代の中年男性では感じられない恐怖を描きたかったのです。

—リドルを作成するにあたって苦労した点はありますか?

そうですね、謎解きというのは解いてもらってナンボ、なんですね。難しすぎず、簡単すぎず、というレベルを探すことが難しかったですね。実はリドルレベルを設けたのはそのことに関する苦肉の策なんです。自分で考えてこれで行こう、と思って他の人にやってもらうと難しすぎるっていわれるんですね（笑）。難易度の調整が難しかったです。

—登場するキャラクターでお気に入りは?

クローディアですね。彼女は悪として描[illegible]ていますが、実はその裏にある彼女が何故そ[illegible]な行動をしたのか、という部分に注目して欲しいですね。彼女はヘザー[illegible]って敵かもしれないのですが、悪ではないのです。

同じ所では満足したくない、新しいものへの挑戦

Profile 大和久宏之プロフィール

Name:大和久宏之(Hiroyuki Owaku)　Birth 1975.3.17　Constellation 魚座　Blood B　Works: SILENT HILL, SILENT HILL 2, SILENT HILL 2 最期の詩

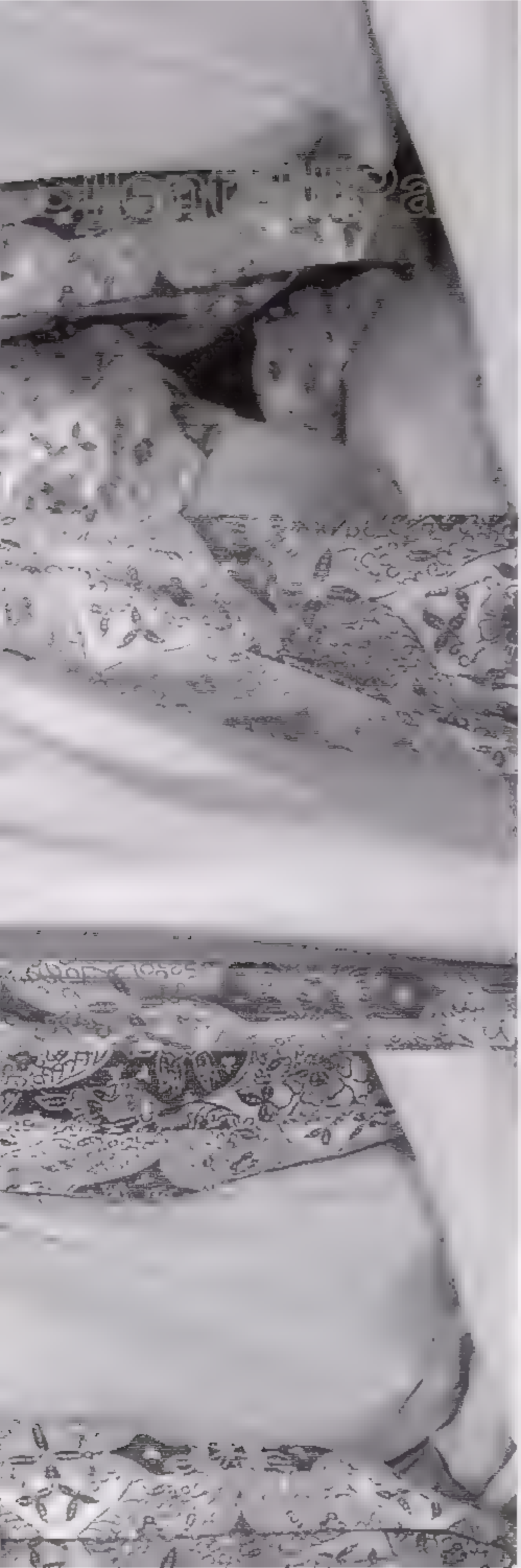


Special Interview

Scenario Writer Hiroyuki Owaku

大和久宏之





「死ね!」とか言われながら倒されるクリーチャーを見ると凹みますね(笑)

Special Interview—

伊藤暢達 Art Director Masahiro Ito

—今作を作るにあたって携わられた部分と苦労されたことを教えてください

基本的にはアートディレクションとクリーチャーのデザインです。アートディレクターとして苦労した点は、シリーズではあるのですが、今までの作品とは違う恐怖を描く部分ですね。今回は見た目で、ストレートに怖がらせることを当初からの目標にしていました。だからひたすらこれは怖い、これは怖くない、といった吟味を積み重ねてきました。クリーチャーのデザインでは、本来ならばチームでクリーチャーをデザインしてくのですが、一体だけ自分の独断で創ったクリーチャーがいまして。もう設定からストーリーまで（笑）。それで、創ってから太和久に「なんとかして入れてよ」って（笑）。本当のところは、「3」はストーリー的に「2」との関連が若干薄かったので、ゲームの表面上では見えないですが「2」との関連を想像できるようなものを入れようかと思ったのです。そうしてできたのがヴァルティエルです。トータルしてクリーチャーデザインをするとき気にしたのは、人の弱さや業といったものを具現化するような感じのデザインにすることですね。あと宗教的な部分も重要視しました。

—デザインしたクリーチャーと戦った感想を

まあ、ラスボスはラストというだけあって強かったですね（笑）。あと、ダブルヘッドがいますよね。あれをこうビーフジャーキーで呼び寄せて、後ろからガツッていくのが気持ちよかったです（笑）。あくまで卑怯に、ぼくの戦闘スタイルです（笑）。

—注目して欲しいポイントは？

プログラマーとの共同作業になるのですが、リアルタイムで背景が変化していくシーンです。プレイヤーがプレイしている途中で裏の世界へと変化していく、今までとは違う手法で描けたと思います。

Profile 伊藤暢達プロフィール

Name 伊藤暢達(Masahiro Ito)　Birth 1972.6.1　Constellation.双子座　Blood.O　Works SILENT HILL,SILENT HILL 2,SILENT HILL 2 最期の詩,Art of SILENT HILL

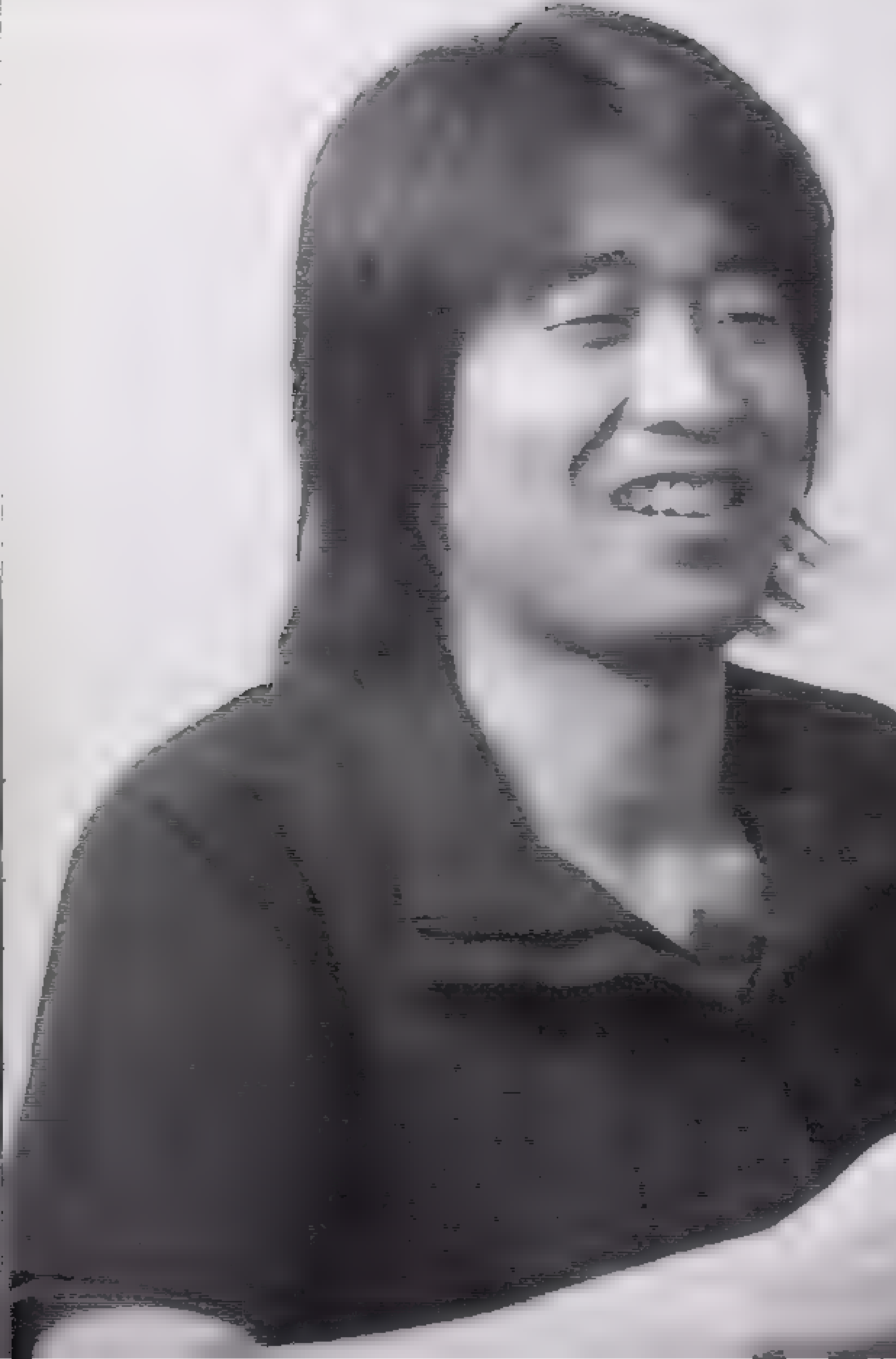
デザイナーが意図した表情をだせるように、プログラムでできることをしました ―



Graphic Engine Programer Norihito Hatakeda 畑田敬仁

Profile 畑田敬仁プロフィール

Name 畑田敬仁（Norihito Hatakeda） Birth 1972.8.8 Constellation 獅子座 Blood：B Works SILENT HILL 2,SILENT HILL 2 最期の詩,NHL Blade of Steel 2000



―具体的なプログラマーとしてのお仕事の内容を教えてください

プログラムの担当ですが、画面に出てくる3Dの物体は、ほとんどすべて僕のプログラムで表示しています。例えばヘザーとか、裏世界の建物ですとか。CGデザイナーやキャラクターデザイナーは、専用の3Dソフトで物体を作ります。プログラマーはそれをプレイステーション2で表示させ、動かすことが仕事になりますね。3Dソフトで作った物体を、そのままプレイステーション2で表示することはできないのです。

―画面にキャラクターを表示させることで苦労した点はありますか？

一番苦労したのはキャラクターの表情ですね。「サイレントヒル2」に比べて、顔のしわですとか表情を、より豊かに表示されるようにプログラムを改善しました。「3」ではムービーが無く、ムービーの変わりにプレイしているキャラクターがアップで表示されるんです。そのときに自然な表情をさせるようにしたいと考えていました。で、実際デザイナーが3Dソフトで制作しているときはそういった表情ができているんですね。それをそのままプレイステーション2に持ってくると、微妙な表情のニュアンスがすべて失われてしまうんですよ。「3」ではそういった、デザイナーが意図した部分もしっかりと表現できるようにプログラムしました。

―グラフィックを表示するときの演出もプログラマーの仕事なのですか？

そうですね、例えば弾丸が人に当たったときに、血が出ます。それが一定の方向ならデザイナーでも簡単に描くことができますが、ゲームのようにどこから弾が当たるかわからないようなことは、プログラマーしかできないんです。あとは影の表現もそうですね。自分の影が自分自身に映り込んだりするんです。何気ない部分ですが、結構すごいな、と（笑）。

―お気に入りのキャラクターは誰ですか？

ヴィンセントですね。いかにも小悪党で、顔の造詣も合っていて（笑）。実際こんな性格の人がいたらこんな感じの顔だよね、ってよく想像でできるよなって。結構みんな気に入ってるみたいですよ（笑）。

―ファンの方に一言お願いします

「サイレントヒル2」はジェイムスの心の葛藤を中心に描いた作品だったので、「3」では原点に戻って恐怖を突き詰めた作品になったので、恐怖を楽しんで欲しいと思います。

―キャラクターデザイナーとしてのお仕事を教えてください
基本的にはキャラクターデザインの取りまとめ、あとはダグラスとヴィンセントのデザインを担当しました。
―デザインで苦労した点はありますか？
やっぱり、サイレントヒルシリーズのコンセプトのひとつであるリアリズムの追求という部分ですね。皮膚の質感ですとか、瞳の虹彩ですとか。あとはキャラの表情づけにも注意しました。
―登場するキャラクターにモチーフとなる人はいますか？
まず、大和久のシナリオを読んで、できあがっているイメージ像を聞きました。それにあったキャラを映画の俳優やキャラクターを参考に作り上げていきました。ヘザーは、シャルロット・ゲンズブール（レ・ミゼラブルやブッシュ・ド・ノエルに出演しているイギリスの女優）の、若い頃のイメージです。あとはナタリー・ポートマン（レオンやスターウォーズに出演している女優）です。クローディアはジュリアン・ムーア（ハンニバルやロストワールドに出演している女優）です。クローディアは表情をつかめない、何を考えているかわからないキャラクターにしたかったのです。ダグラスは、イアン・フォルム（フィフスエレメントやエスター・カーンに出演している俳優）です。ヴィンセントですが、彼はイーサン・ホーク（ハムレットやガタカに出演している俳優）です。
―好きなキャラクターは誰ですか？
一番思い入れがあるのはダグラスですね。ただ、もうちょっと活躍して欲しかった（笑）。いつも帽子をかぶっているんですが、いつ帽子を脱いでもいいように頭もちゃんと作って（笑）。しわとかもかなりこだわっています。ヴィンセントも表情がうまくいったかな。クセのある表情になるように、笑うのも爽やかに笑うのではなくちょっと怖い感じに笑う、とか。あとヴィンセントの表情を作るときに「12モンキーズ」のブラッド・ピットを参考にしました。あの映画でブラッド・ピットは両目の瞳孔の大きさが違うんですね。それが怖さを醸し出しているんだ！って。なのでヴィンセントも両目の瞳孔の大きさが違うんですよ（笑）。
―ファンの方に一言おねがいします
キャラクターデザイナーなので、キャラを見て欲しいです。一回目はゲームに没頭していただいて、二回目のプレイでは字幕を気にせずキャラの表情をみてくださいね（笑）。



Profile 百合晋吾プロフィール
Name 百合晋吾 Shingo Yuri, Birth.1970.6.27
Constellation 蟹座 Blood：A Works SILENT HILL 2,SILENT HILL 2 最期の詩,ハイパーオリンピック・イン・ナガノ,がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

Special Interview ―― ダグラスは頭髪がちょっと薄く、渋めで、ヤニ臭い疲れたおっちゃんにしたかったのです

百合晋吾

Character Model Chief Designer
Shingo Yuri





Special Interview

山岡晃

Sound Directer **Akira Yamaoka**



音楽を作っている意識はまったくないんですよ。コードもわからないし譜面も読めない（笑）

Profile 山岡晃プロフィール

Name 山岡晃 Akira Yamaoka Birth 1968.2.6 Constellation 水瓶座 Blood B Works SILENT HILL,SILENT HILL 2,SILENT HILL 2 最期の詩,Art of SILENT HILL 真魂斗羅,BEAT MANIAシリーズ WINNING ELEVENシリーズ,DDRシリーズ 他



ーー言でサウンドといっても幅広いですが、どのような作業をされましたか？

音に関係することは全部ですね。それこそセリフのアフレコも立ち会いました。サウンドエフェクトも、録音したり作ったりします。

ー今作で一番お気に入りの曲はなんですか？

ゲーム中盤で登場する、ヘザーとダグラスが車に乗るシーンがあるんですが、そこで流れる「Letter」というボーカル曲がお気に入りですね。シーンの内容とあいまって、非常に思い入れがあります。

ーサウンドエフェクトについて

サイレントヒルはリアリティにこだわっている作品じゃないですか。みなさんが普通に生活しているときに、まったく音がないってことはないじゃないですか。どんなに静かでも遠くで車が通ったり、家具がきしんだり。そういった日常の音を、ランダムで鳴らしているんです。例えばある場所を通ったときに、通った回数によって音を鳴らしたりしているんです。それをステレオのスピーカーを利用して、どこから鳴っているのかわからないようにしているんです。鳴っている音がゲームなのか、現実の音なのか、それが結構怖いんですね。オススメは雑居ビルで、本当に時々遠くのほうで「オーイ」って呼ぶ声が鳴るんですよ。これがね、レアなんですよ（笑）。なかなか鳴らない（笑）

ー楽曲作成について

自分では楽曲を作っている気はないんですよ（笑）。曲を作ろうとは考えずに、この場面にはどんな音が合うのか、それはノイズのときもあればアンビエントな音であったり、音楽っぽかったり。効果音のような感覚で曲を作っているのですが、それが逆にサイレントヒルには合っているのかも。効果的であるかないか、それが重要です。自分は楽譜も読めないしピアノも弾けないのですが、場面に合う音楽的な要素を抽出しているんです。

ーオープニングがボーカルを採用しているのは？

サイレントヒルの音楽の制作は、現在のゲーム業界に対するアンチテーゼなのです。ゲームというものが一つのエンターテインメント作品にもかかわらず、ゲーム音楽だけがとってつけたような印象を受けるのです。それは、制作サイドの音楽性にも関係するのですが、私はとりあえず曲を作れます、作った曲をゲームに乗せています、そういう風に感じるのです。他にもっと違うやり方があるんじゃないか、と。ボーカルを起用したのも、そこが根本的にあると思います。ただボーカルにしたのではなく、それが作品とあいまって作品の価値を上げたかった。このことは「サイレントヒル2」の時から考えていたんですよ。ただ、いいボーカルが見つからなかったんですね

ープロデューサーとの二束の草鞋は大変ですか？

そうですね。ただ期間的にかぶっていないんですね。制作期間はサウンドに没頭し、完成が見えた時点でプロデューサーに。頭の切り替えは大変ですよ。作る立場と作品を売り込む立場は違いますからね。客観的に作品を見つつも、中からも作品のクオリティを上げなければならない。たまに、これをいつまで続けられるのかなぁ、と思うことありますよ（笑）。

ーファンの方に一言お願いします

サウンドとしての立場から（笑）。サウンドトラックが近々でます（笑）。普通のゲームミュージックとは違い、サントラにしか入っていない曲があったり、最初の曲が始まりで、最後の曲がラスボスのような構成ににもなっていません。さらにすべての楽曲がDJミックスのようにシームレスにつながっているんですよ。最初から最後まで聞いたときに、それ自体が別のサイレントヒル3の物語になっているように感じられるように作りました。興味のある人は是非（笑）。



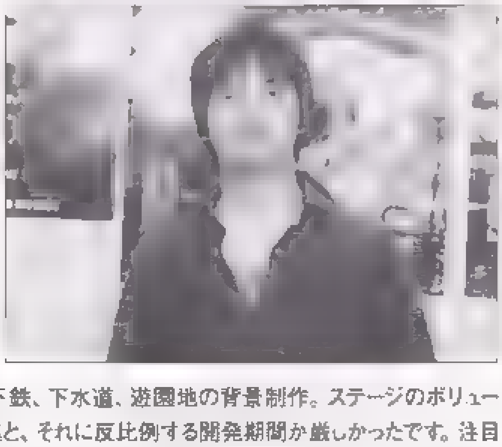
Team SILENT HILL 3

サイレントヒル3は、先のインタビューに答えていただいた方だけでなく、多くのスタッフの力によって完成した。ここではそのサイレントヒル3制作にあたったスタッフの紹介をしていく。

金武康悟

Yasunori Kanetake

Background model chief designer



主に作業した部分は地下鉄、下水道、遊園地の背景制作。ステージのボリュームアップに伴う資料収集と、それに反比例する開発期間が厳しかったです。注目はステージ毎の特色を出している点。異世界でもステージ毎にコンセプトがあり、マンネリ化を防ぐと同時に、各人が持つ恐怖感にシンクロさせる意図があります。

浅野美奈子 Minako Asano



Character model designer

ヘザーのモデル制作を担当。ヘザーを現実にいそうな可愛いこにしようと思って、バランスをとるのに苦労しました。気になる人はレナードです。特に頭部が。もちろんヘザーも好きです。黙れクソババァ!っていい台詞です。あくまでおまけですが、隠しコスチュームと隠し武器にスゴいのがあるので、是非見て下さい。

菅原沙智子 — Sachiko Sugawara



Character model designer

クローディアのモデル制作を担当。キャラクターモデリングで苦労しました。顔のイメージがなかなか固まらず、決定までに長い時間が掛かりました。好きなキャラはヘザー。たくましさがすてき。キャラクターの表情は是非注目して欲しいです。皆、たいへん個性豊かな人たちです。

箕輪元美 — Motomi Minowa



Background model designer

雑居ビル、アパート、病院の背景制作を担当。デモ絡みの背景モデルを作る作業、それと全体を通しての最終調整が大変でした。出番はほとんどありませんが、とても気になるキャラはロビー(遊園地に転がっているウサギの着ぐるみ)。可愛いです。好きなシーンは雨の中を車で移動する場面。雰囲気が出ていて素敵です。

水落勇樹(左)——Yuki Mizuochi
原田秀久(右)——Hidehisa Harada



Character Programmer 水落

System&Creature Programmer 原田

ヘザーのプレイヤブル操作・アクション全般を担当しました。もし遊び難いときは、オプションでコントローラのセッティングができるので試してくださいね(水落)
クリーチャーのゲームバランス調整を担当。武器別にバランスを調整をしたのですが、強力な武器だから楽になり過ぎないように調整するのが難しかった。(原田)

小池智久 —Tomohisa Koike



Drama chief designer

サイレントヒル3ではドラマデモのコンテ、カメラワーク、ライティングを担当しました。とにかく物量をこなすことが大変でした。時間の少なさも厳しかった要因のひとつですね。

桑野絵里 —Eri Kuwano



Assistant

トータルしたアシスタント。朝出社すると、電気もついていない暗がりからギコギコ音が聞こえることがよくあり、最初はとっても不気味でした。すぐ慣れてしまいましたけど。

Description

サイレントヒルシリーズに登場する人物や、特徴的な名前を持つアイテムの詳細など紹介をする。

アーネスト・ボールドウィン
SILENTHILL2

「サイレントヒル2 最期の詩」のマリア編に声だけ登場する人物。人と接することを嫌い、マリアに扉を開けようとしない。エイミー・ボールドウィンという娘がいたが、10年前に7歳にして他界してしまった。

アグラオフォティス
SILENTHILL

成分については謎の、通称「赤い液体」。召還したデーモンを現世にとどめる特性のある薬草に同じ名を持つものがあることから、その薬草の液体と思われる。魔除けや護符、魔法円に使用されることが多く、悪魔払いに効果があるとも考えられる。実際ゲーム内でもシビルに取りついたクリーチャーを追い払うことができる。また、ゲーム内で登場する奇妙な魔方陣も、赤い色で描かれているが、これはアグラオフォティスを用いているからだと推測される。



アレッサ
SILENTHILL

ダリア・ギレスピーの娘。ダリアの信仰する宗教の神を降ろすべく、母体として捧げられる。しかし儀式の途中で火事になり、全身に重度の火傷を負うことになる。普通の人間ならば死亡してもおかしくない傷を負いながら、死ぬことはなく生き続けていた。ただし生きている証拠は浅い呼吸と脈だけであった。「サイレントヒル」の物語の中心にいる人物である。



アンジェラ・オラスコ
SILENTHILL2

「サイレントヒル2」でジェイムスが最初に会う人物。サイレントヒルには母親を探しに来ているらしい。幼い頃から父親に虐待を受けているため、鬱状態が激しい。父親を刺殺し、家に放火している。

Incubus (Incubator)
SILENTHILL

ダリアが復活させようとしていた神。人を堕落させる悪魔であり、眠っている人間に害をなす。淫らな夢を見せたり、人と交わる[illegible]とよばれている。他に、夢に関わる[illegible]トメア（夢魔）も挙げられる。



エディー・ドンブラウスキー
SILENTHILL2

アパートで会う青年。大変気弱な[illegible]死体を見たことでトイレで吐いている[illegible]してしまう。何らかの目的を持ってサ[illegible]を訪れている。ピッツァ、パイが好物[illegible]

オフィエルの鍵
SILENTHILL

終盤の、場所不明で登場する鍵。オフィエルとは水星を支配する役目を持つ天使のことで、金を銅に変える力を持つといわれている。また、ハギトの鍵のハギトは金星を支配する天使で、銅を金に変える力を持つ。ファレグは火星を支配する天使で、戦争を司るといわれている。ベトールは木星を支配する天使で、医学的な知識も持つといわれている。最後のアラトロンは土星を支配し、有機体を石に変え、石炭を財宝にし、精霊を人間に支配させる力を持つといわれている。また、魔術師に対して不可視の能力を与える他、錬金術を用いた医学などを教えるといわれている。ちなみにここで登場した5天使に加え、太陽を支配するオク、月を支配するフルを加えた7天使が、オリンピアの天使と呼ばれている。



三角頭
SILENTHILL2

数多く登場するクリーチャーの中でも、存在感ではトップクラス。動くものはジェイムスだろうがバブルヘッドナースだろうがすべて破壊していく。登場する場所によっては倒すことが不可能な場合もある。



シビル・ベネット

[illegible]

[illegible]で[illegible]クリ[illegible]に[illegible]
られて[illegible]リーに攻撃してくる。

ソロモンの護符

SILENTHILL

この[illegible]は[illegible]の星[illegible]と呼ばれ、天地創造の星として、ユダヤでは古くから伝えられている。主に魔除けの印として使われている。上向きの△は男性（火）、下向きの▽は女性（[illegible]）、二つの三角の組み合わせは地球をあらわしている。フリー[illegible]では[illegible]の星、日本では[illegible]と呼ばれている。



ダリア・ギレスピー

SILENTHILL

[illegible]を用いて神を[illegible]女性。アレッサの分身であるシェリルを用いて、7年前に失敗した術を再び行おうとする。ダリアの神降臨の[illegible]欲望の為から、最後は神の雷によって殺されてしまう。

ハイパースプレー

SILENTHILL2

ゲームクリア後に手に入る武器の一つ。色によって効果が変化し、[illegible]だと敵を一撃で倒すことができる（一部除く）、とんでもない武器。ただし、最強状態のスプレーを取ることができる腕があれば、すでにスプレー自体いらないと思われる。

ハイパーブラスター

SILENTHILL

ゲームクリア後に手に入る武器の一つ。スプレーと同じく色によって攻撃力が変化する。手に入れるためには第5のエンディングを見なければならない。やはり最強状態のブラスターを手に入れることができる腕があれば、無用なのかもしれない。

フラウロス

SILENTHILL

教会で手に入れることができるアイテム。フラウロスとは、豹の姿で現われる悪魔のことで、召喚した人物が示す人物を殺す。また、未来の出来事を教えるともいわれている。

ホワイトクロジュア

SILENTHILL

[illegible]湖岸に生える多年草。高さは30～[illegible]。長楕円状の葉を持ち、白い花を咲かせる。[illegible]に幻覚作用のある成分が含まれいる。古来、その幻覚作用を利用して、宗教儀式に使われていたと云う記録も残っている。サイレントヒルで登場するドラッグ（PTV）は、このホワイトクロジュアを使用したもの。また、ダリアの信仰していた宗教でも、古来から儀式にホワイトクロジュアを使用していたらしい。

メルクリウスの紋章

SILENTHILL

[illegible]の部屋を開けるために必要なアイテムの一つ。メリクリウスとはマーキュリー（水星）の語源。ローマ神話に登場するユピテルとマイヤの子で、神々の使者。科学、商業、盗人、旅人[illegible]、有翼の帽子とサンダルを身に付け、カドゥケウスという二匹の蛇を巻す杖を持った若者の姿で描かれている。実際ゲームで登場する紋章は、翼と蛇が描かれていることから、メリクリウスをモチーフに作られているのだろう。

メルキオールの小剣

SILENTHILL

アレッサの部屋に入るために必要なアイテムの一つ。メルキオールとは、東方の三博士の一人。この三博士たちはペルシヤ人とされ、宗教・自然科学・薬学・数学・天文学・占星術に精通していたと言われているちなみに残りの二人はガスペールとバルタザール。



リサ・ガーランド

SILENTHILL

病院でハリーが出会う看護婦。実は火傷を負ったアレッサを看病していた。しかし、アレッサの異常な状態（全身火傷で生存）に徐々に精神不安定になっていく。彼女もカウフマンの犠牲者の一人。

Arms Index

クリーチャーに対抗する手段、それが武器による攻撃。しかし強力な武器はほとんど登場せず、鉄パイプやハンドガンなど、非常にリアルなものばかりだ。

SH

「サイレントヒル」では、数多くの武器が登場する。ただし、使いやすい武器と使いにくい武器の差が大きかった。



調理用ナイフ

オープニングの後に目覚めるカフェで手に入れることができる。リーチが短いが、攻撃力はハンドガンよりも強い。手に入れたはいいが、最後まで使わなかった人も多い武器だろう。



鉄パイプ

序盤で手に入る重要な武器。攻撃力は調理用ナイフに劣るものの、攻撃範囲とリーチの長さはナイフの比ではない。攻撃スピードも遅くはないので、使い勝手は非常に良い。



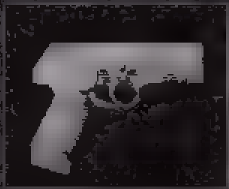
斧

鉄パイプに比べると攻撃範囲は狭いが、ナイフの倍以上ある攻撃力と攻撃時の隙の少なさは魅力。物語中盤で手に入るので、使う場面は限られてくるが、優秀な武器だ。



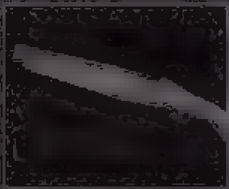
ハンマー

特徴として狩猟用ライフルを凌駕する攻撃力、そして攻撃範囲の広さが上げられる。しかし攻撃時の隙が非常に大きく、武器を構えたまま移動することができないので、使いにくさも否めない。



ハンドガン

装填数15発のオートハンドガン。攻撃力は調理用ナイフに劣るが、遠距離にいる敵を攻撃できるほか、連射性も高い。ゲーム内で拾える弾の数も多いので、最も使用頻度が高い武器だろう。



ショットガン

装填数6発の散弾を発射する銃。散弾のため狙いやすく性質上、ターゲットに近ければ近いほど弾を当てることができる。近距離からの射撃は飛躍的に攻撃力を上げることが可能だ。

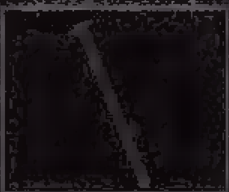


狩猟用ライフル

装填数6発の銃。攻撃力はショットガンのダメージには劣るものの、安定して高いダメージを与えられる。手に入る弾数が少ないため、使う場面は限られてしまう。

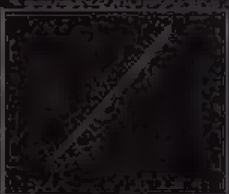
SH2

「サイレントヒル2」では「1」に比べて武器の数が減少。ただし、それぞれの武器の特徴が前面に押し出され、戦略性が高まった。



木材

ジェイムスが最初に手に入れる武器。攻撃力が低いので、弱いクリーチャー相手でも、何度も攻撃しなければならない。攻撃範囲が広く、隙が少ないため使い勝手は良い。



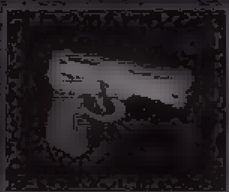
鉄パイプ

木材と同じ感覚で使うことができる。突き刺しは敵との間合いを取ることができるので、接近されたときに有効な攻撃方法だ。アクションレベルによって振りまわしも可能。



大鉈

攻撃力は最強ながら、その重さゆえ構えたままの移動は不可能。さらに装備しただけで歩行スピードが半減してしまい、走ることができなくなる。使い場所を選べば強力な武器に一変した。



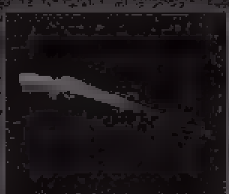
ハンドガン

装填数10発のオートハンドガン。装弾数が「1」より減っているので、リロードのタイミングが重要。やはり攻撃力は低いが連射性に優れているので、武器の中でも使い勝手は上位にランクされる。



ショットガン

装填数6発の銃。至近距離からの攻撃が最も強いので、弾を無駄にしたくない場合は銃ながら接近戦を演じる必要がある。複数の敵に囲まれたときに、後退しながら連射すると良い。



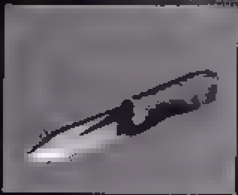
狩猟用ライフル

単発での攻撃力は、銃器の中でトップ。ただし手に入る弾数の少なさから、主にボス戦で使われる。装填数が4発なので、リロードの回数が多くなることも欠点の一つ。

Sile[illegible]Para[illegible]

SH3

「サイレントヒル3」では[illegible]



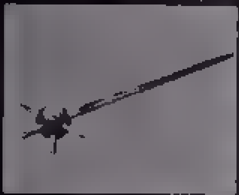
ナイフ

ヘザーが最初[illegible]っている[illegible]のナイフ。[illegible]した振り回し[illegible]のほか、突き刺して敵を攻撃する[illegible]可能。攻撃力は低く、素手より[illegible]



鉄パイプ

シリーズ通しておなじみとなる武器。使い勝手が[illegible]反面、攻撃力は低い[illegible]。倒れて[illegible]攻撃が、離れた敵には突き攻撃が有効だ。[illegible]モール内で手に入る。



モール

大きな[illegible]が先端につ[illegible]の重さゆえ攻撃に移るまでに時間[illegible]するスタミナが多い点が欠点。[illegible]攻撃が当たれば敵をダウン状態[illegible]



日本刀

「サイレントヒル」では隠し武器として登場した日本刀[illegible]「3」では普通に取ることができる。鉄パイプと同様、[illegible]さまざまな攻撃方法があるので使い勝手は良い。



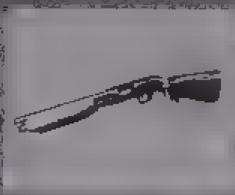
スタンガン

高圧電流を流す護身用の武器。[illegible]ドが速く、その上攻撃力が高いの[illegible]攻撃にはバッテリーが必要となる[illegible]際の攻撃力は[illegible]



ハンドガン

装弾数10発のオート[illegible]やはり連射性と手に入る弾の多さが魅力。基本的にはハンドガンで戦うス[illegible]サイレンサーを付けることで発射音[illegible]



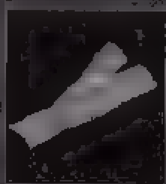
ショットガン

[illegible]回の射撃で15発の弾丸を広範囲[illegible]。近距離で高ダメージ、遠距離[illegible]ジを与えられる。発射音が大きく、[illegible]



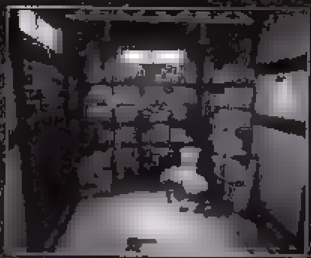
サブマシンガン

[illegible]シリーズでは初登場と[illegible]の連射性はハンドガンの比で[illegible]撃っているとすぐに弾切れを起こすので注意が必要。



ビーフジャーキー

正確には武器ではないが、武器以上の可能性を持つ。敵を引きつける能力を持っている。



ビーフジャーキーは、敵に気づかれていない状態で床において使用する。敵の注意を引きつけることができるので、その隙に背後から攻撃しても良いし、逃げてしまっても良い。効かない敵もいる。

武器以上に重要となる シリーズ定番アイテム

もはや定番中の定番といえるアイテム。どちらのアイテム[illegible]器よりも重要となる。ラジオはイベントや手に入れやすいヒ[illegible]ライトは気づかないと取らないまま先に進んでしまう可能性が[illegible]トがない状態だと、暗闇での行動を余儀なくされてしまう。[illegible]から手に入る情報はもちろん、暗闇ではアイテムが手には入らなくなったり、[illegible]図を見ることもできなくなってしまう「(2)」。ただし、ライトを点けていると敵から発見されやすくなるデメリットもある。こまめにオンオフを切り替えることが重要になってくる。

SH





ライト

照らすことができる範囲は広くないが、それでも十分役に立つ。敵が多い場所ではライトを消して行動することも良い方法だ。

SH2

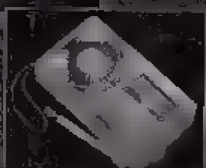




ラジオ

種類や大きさはマチマチだが、共通することはノイズで敵の存在を知らせてくれること。ボリュームの設定も可能だ。

SH3





Creatures

【クリーチャーズ】

ヘザーを襲う、この世のものとは思えない奇怪な姿の生物。いや、生物といえるのかも疑問だ。強靭な力と、脅威の生命力を持ち、多少の傷では歩みを止めることは不可能だ。クリーチャーの種類によって、攻撃方法も移動方法も異なってくる。ここでは現在分かっているクリーチャーを紹介。

Double head

犬に酷似した姿で、割れた頭部に鋭い牙を持つ。屍肉を好む獰猛な性質で、生きた人間を見ると群れをなして襲い掛かかる。通常は歩き回っているか死体を食べているが、ヘザーを発見すると追いかけてくる。時に遠吠えをし、近くのダブルヘッドを呼び寄せることも確認されている。

■対処方法■

ヘザーが近くにいると飛び掛ってくる。飛び掛ってくる途中で攻撃を当てることでダウンさせることができる。背後から攻撃することで遠吠えを防ぐことも可能だ。





Nurse

病院の中をさまよう看護婦の姿をした者。その白衣は血と膿で汚れ、手には人を助けるためではなく、傷つけ殺戮するための武器を持っている。元はその病院にいた看護婦が怪物化したものなのかもしれないが、その詳細は不明である。サイレントヒルシリーズではお馴染みの看護婦タイプの敵である。

■対処方法■

ハンドガンと鉄パイプを持ったタイプがいる。ハンドガンは密着すれば撃たれないので、思いきって近づいてしまうほうがダメージは少なくてすむ。



Closer

巨大な両腕らしき部分が目立つ怪物。袋状になった腕で殴りかかってくるほか、先端から刃を出して攻撃もしてくる。とくに刃の攻撃はヘザーの体力を大幅に奪うので、戦うときには細心の注意を払うこと。

■対処方法■

さまざまな攻撃方法を持ち、背後から気づかれないように近づいても、手痛い反撃を受けることがある。近づくメリットは皆無なので、離れてハンドガンなどで倒してしまうほうが無難である。



Slurper

地べたを這いずる人型のクリーチャー。生きた人間を襲い、腐乱した死体さえも食らう。人の足音を聞くと、地面を這い寄り、足元にまとわりつく。その攻撃を防ぐのは難しいので、近寄られないようにするのが最善の策のようだ。また、"死んだふり"をして獲物を待ち構える習性を持つので、戦いの最中に動かなくなったからといって、油断するのは禁物である。

■対処方法■

床を這いずり回るので、鉄パイプなどの振り下ろし攻撃が有効。また、気づかれたくないときは足音を立てずに移動すれば良い。

Numb body



2本の細く長い脚しかなく、頭や腕といった器官がないのが特徴。移動速度、攻撃力共に高くはないが、集団で襲われるとさすがに危険だ。動きの遅さから、走って逃げることも十分可能だ。

■対処方法■

単体でいる場合は[illegible]でも問題ないが、集団でいる場合は囲まれる危険性がある。無理に逃げるよりも、一匹ずつ倒していくほうが安全だろう。力はそれほど強くないので、近接用の武器を持って相手の攻撃をガードし、その隙に攻撃を叩きこめば苦もなく倒せるだろう。退路をふさがれないことが重要だ。

Insane cancer



巨大な体躯からは想像し難いほど素早く動き、人を殴り殺す。その腕の力は非常に強く、時には一撃で骨さえ砕くこともある。だが、基本的には寝転がっていることが多く、こちらから攻撃を仕掛けたり、近くを通ったりしなければ、積極的に向かってくることはあまりない。

■対処方法■

近寄らないことが一番の対処方法だ。背後からの攻撃も、腕を振りまわして反撃してくるので効果的ではない。見つかった場合は鉄パイプなどで攻撃しよう。



Split worm

蛇のような外見だが、人間の数倍もの身体の大きさを誇る。蛇のような動きで移動し、体の先端の内部には人に酷似した大きな顎を持っている。地中に潜って移動するので、姿が見えないからといって油断は禁物だ。巨大な顎による噛み付きは致命的なダメージを受けるので、戦う際には細心の注意を払うこと。

■対処方法■

近づいて戦うには危険が伴う。よほど腕に自信があるプレイヤー以外は、ハンドガンなどの遠距離から攻撃できる武器で戦うことをお勧めする。



Valtiel

神の従者。あるいは、聖母を監視する者ともよばれている。そのためか、直接ヘザーに危害を加える事が無い。様々な場所でその姿を見せるが、すべては同じ個体である。外見的特徴として、裂けた皮膚と、左後頭部に「口」が存在することがあげられる。

■対処方法■

攻撃することはできない。



Pendulum

奇妙な姿のクリーチャーだが、最も驚かされるのは翼もないのに空を飛ぶことができることだろう。金属めいた長く固い爪と、刀のようなものが付いた三つの頭が特徴的。爪で刺し、あるいは刀で切りつけて攻撃してくる。人を捕食するのではなく、殺すことが目的のように行動しているようである。

■対処方法■

ヘザーが接近すると、追跡体制へと移行する。追跡と索敵を繰り返しながら迫ってくる。幸い真後ろが索敵範囲外なので、背後から鉄パイプなどの打撃武器系で攻撃すると良い。



"SILENT HILL 3 program" staff

Editing & Writing
Hiroaki Takahashi (Brain-navi)

Photograph
Chiho Ishida

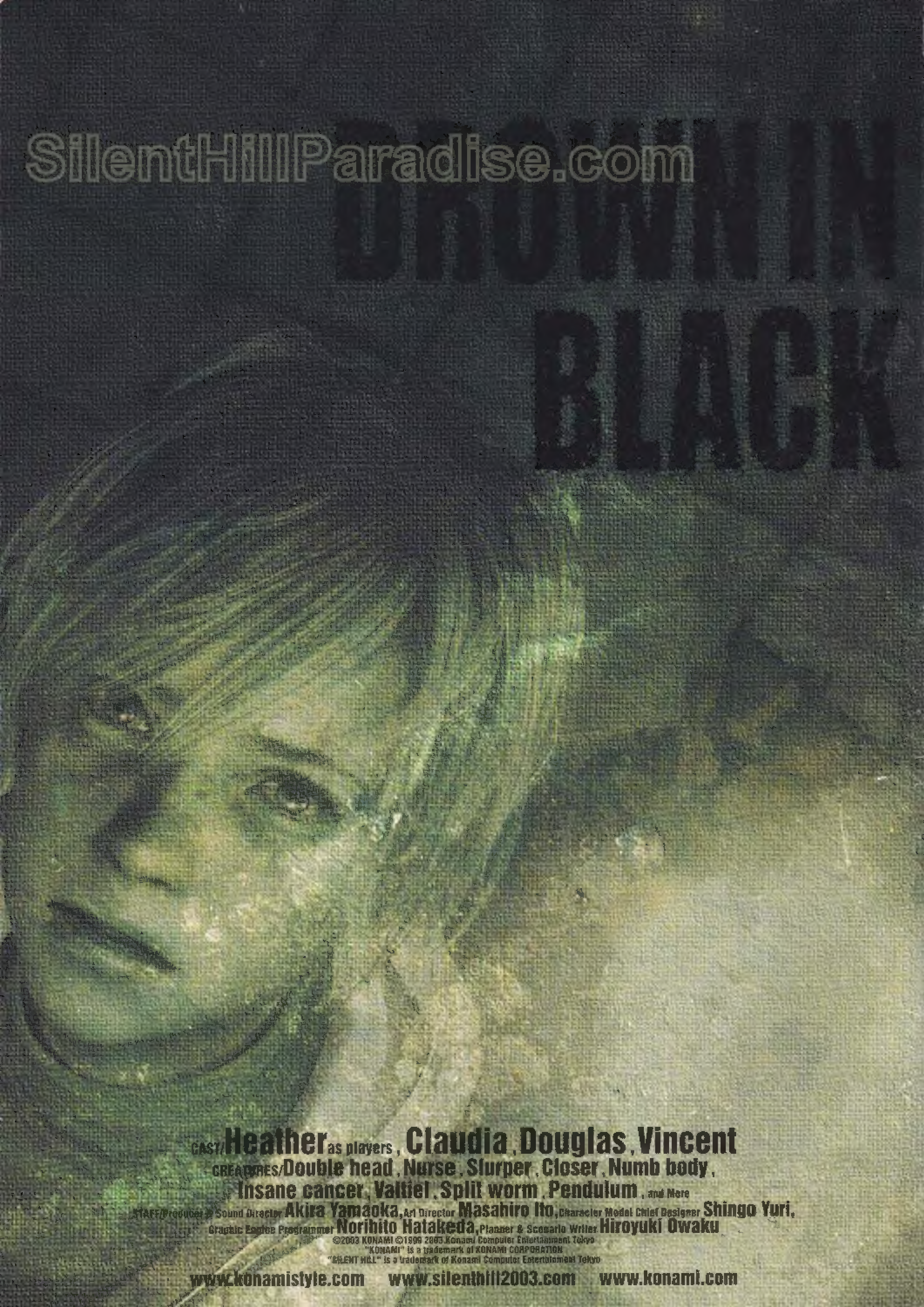
Design
Kenji Nojima (Studio108)

Planning & Product direction
Tomoaki Koguchi (KONAMI)

Sales management
Hideki Chosokabe (Konami Marketing)

Special Thanks
Akira Yamaoka
Eri Kuwano
Hidehisa Harada
Hiroyuki Owaku
Masahiro Ito
Minako Asano
Motomi Minowa
Norihito Hatakeda
Sachiko Sugawara
Shingo Yuri
Tomohisa Koike
Yasunori Kanetake
Yuki Mizuochi
(Konami Computer Entertainment Tokyo)

NM108


DROWN IN
BLACK
CAST/Heather as players , Claudia , Douglas , Vincent
CREATURES/Double head , Nurse , Slurper , Closer , Numb body ,
Insane cancer , Valtiel , Split worm , Pendulum , and More
STAFF/Producer & Sound Director Akira Yamaoka, Art Director Masahiro Ito, Character Model Chief Designer Shingo Yuri,
Graphic Engine Programmer Norihito Hatakeda, Planner & Scenario Writer Hiroyuki Owaku
©2003 KONAMI ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo
"KONAMI" is a trademark of KONAMI CORPORATION
"SILENT HILL" is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo
www.konamistyle.com www.silenthill2003.com www.konami.com